

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
30 SEPTEMBER 1995 No.151
GAMEST
平成7年9月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第17号通巻151号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
最大級のブ厚さ!!大増260ページ!
天下無敵のウルトラ攻略
ストリートファイターZERO
バーチャファイター2
天地を揺るがす超新作!
カプコン新作対戦格闘!
マーヴル・スーパーヒーローズ
ニューバージョンの変更点だ!
バーチャファイター2.1
2人のボスを大公開!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
10連コンボを出せ!
鉄拳2
天外魔境真伝／ドラグーンマイト
ソニックウイングス3／豪血寺外伝 最強伝説
レイブレーサー／インディ500／ほか
ニューゲームジャングル
VURTUAL ON／メタルスラッグ
SEGA MANX T.T.／キャノンダンサー／ほか
STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆　コミック　第2回
1995
9.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen



株式会社 タイトー®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995

※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

すべてのゲームファンにひと泡吹かせた
パズルボブルがパワーアップ。
大人気のパズルモード画面がワイドになったうえ、
CPU対戦モードが増えて、よりエキサイティングに変身。
ルールは簡単、おなじみの必殺技も使えるぞ。
面白すぎてやめられなくなってもしらないよ。

全世界にパズルボブル・マニア
あの興奮と熱狂が2倍になっ

パズルボブル2

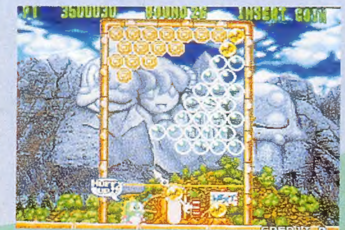
PUZZLE BOBBLE 2™

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™

ここが変わって面白さ倍増！

- 1人でも対戦ができるコンピュータ対戦モード（おなじみキャラの他、新キャラも登場だ!!）が新たに加わりました。
- パズルモードの画面が2倍以上になって迫力も2倍のワイドモード登場!!
- 2つの対戦モードに練習モードを設定、初心者の方でも楽しめます。







第33回
アミューズメント
マシンショー開催

■会場／幕張メッセ ■日程／9月15日(祝)

話題作目白押し！
タイトーのブースに来て、
誰より早くパズルボブル2で遊んじゃおう。

パズボブ情報-1
-information-

ミュータントたちが帰ってくる!

MARVEL SUPER HEROES™
マーヴル・スーパーヒーローズ

X-MENのシステムを引き継ぎ、今度はX-MENより広大な世界の者たちを巻き込んで暴れるぞ! 担当：KAL

マーヴル・スーパーヒーローズの世界

格闘アクションゲーム『X-MEN』の活躍で、日本のゲームフリークたちにも馴染みのある世界となったアメリカのマーヴル・コミックワールド。

前回の作品は、X-MENのキャラクターたちだけで構成されていたが、今度は全マーヴル・コミックの中から、最も人気・知名度の高いスーパーヒーローが選び出され、夢の共演をしている。

マーヴル界選りすぐりの人気キャラによるハイパーバトルが展開されようとしているわけだ!

さて、前回X-MENをやり込んだ人も、X-MENはちょっと…という人も、最も気になるポイントの1つになるであろう、ゲームシステムだが、ほぼX-MENの感覚でプレイできるものになる予定だ。この〝ほぼ〟という点がポイントで、X-MENの特徴の1つであった「X-パワー」のシステムに変更が加わりそうなのだ。

それについては後述するとして、まずはストーリーを。



デモ画面から。新キャラ、スパイダーマン対ジャガーノートだ。

宇宙を震撼させる6つのジェム（宝石）。

宇宙を構成する6つのエレメント、「時間」「空間」「精神」「魂」「力」「現実」。それを司る6つのジェム。

すべてのジェムを得た者は、神さえも超越する無限の力を手にすることができる。

そう、無限の力、インフィニティパワーを。

タイタン人サノスは全宇宙を支配し、死の女神デスに捧げるために無限の力を秘めたインフィニティジェムを集めはじめた。

「すべてのジェムを集めた者が全宇宙の支配者となる。危険だ」。スパイダーマン、ハルク、キャプテン・アメリカらスーパーヒーロー達は宇宙の平和を守るため、それぞれ独自にインフィニティジェムの捜索を開始した。

ミュータントによる独立国家建設をもくろむマグニート、冥界のプリンス、ブラックハート、絶対破壊者ジャガーノート。

「ゲヘヘへ、何でも願いの叶うジェムかぁ。俺がもらったぁ」。インフィニティジェムをめぐって、超スケールの闘いが始まろうとしている…。



凶暴オヤジ対冥界のプリンス。特にブラックハートは注目だ。

それでは気になる新システム「ジェム・アビリティシステム」について説明しよう。

先ほども少し述べたとおり、Xパワーのシステムが変更される(予定)。そしてそれに代わるものとして組み込まれるのがこの新システムだ。

前作X-MENでは、キャラ1人1人に「Xパワー」と呼ばれる特殊能力が設定されていた。この能力を発揮させるには「Xパワーゲージ」を溜めて、それを一定量消費する必要があったわけだが、マーヴル・スーパーヒーローズでは、そういった特殊能力は〝はじめから備わっている〟のだ。

X-MENではじめから備わっている能力といえば、サイクロップスやサイロックの2段ジャンプ、アイスマンのビーム耐性、通常技で相手の体力を削れるコロッサス、シルバーサムライ、センチネルの削り能力などがそれで、これは「キャラ特性」として分類されていた。

コマンド入力が必要で、ゲージを消費するXパワーではスパイラルのダンス6種、ストームの飛行、コロッサスのスーパーアーマー、ウルヴァリンのヒーリングファクター、バーサーカーチャージあたりが印象深い。

しかしこれらのXパワーは、マーヴル・スーパーヒーローズでは、キャラ特性と同じようにはじめから備わっているというわけなのだ（ウルヴァリンのヒーリングファクターでさえも!）。

ただ、そういった備わっている能力であまり差をつけさせないために、すべてのキャラが使用可能なXパワーとして作られたのが、ジェム・アビリティシステムなのだ!



セレクト画面はシンプルに。シュマゴラスが怖い。

ジェム・アビリティシステム その全容は…？

すべてのキャラが使用可能なXパワー、ジェム・アビリティシステム。これで全キャラがスピードUPや攻撃力UP、防御力UPなどを使えるようになるわけだ。

このジェムの種類は6種類。それぞれに決まった効果があり、例えば力のジェムを使えば攻撃力UP、魂のジェムなら回復、空間のジェムなら防御力UPという感じだ。

対戦時には一定時間ごとに、上から降ってきたり相手を地面に叩きつけたときなどに出現し、それを拾っていくことになる。CPU戦時には、ゲーム開始時にジェムを持っているキャラが誰なのかMAP画面で表示され、その相手を倒すと手に入るようになっているぞ。

使用するときは専用のコマンドを入力、すべて一定時間で効果が切れるシステムだ。

このジェム・アビリティシステムは、ゲームの内容などに深く関わる部分なので、今後どうなっていくのか非常に気になるところだ。

それでは最後になったが、基本操作などに関して見てみよう。

レバーは8方向、ボタンは当然6ボタン。前作X-MENでも採用されている空中ガード、前転起き上がりなどもあるぞ。ほかにも投げ受け身がある。

このシリーズ独特のものとしては、レバーを下↓上と入れるスーパージャンプ。相手を吹っ飛ばしたとき、転ばせたときに入る追い打ち攻撃。前後への素早いダッシュなどがある。



あなたの親愛なる隣人
スパイダーマン
（本名:ピーター・パーカー）

摩天楼の谷間を、人知れず駆け抜ける黒い影。スパイダーセンスが悪を察知し、伸びるウェブが敵を捕らえる。風よりも疾く踊る姿。見よ！大都会の狩人スパイダーマン！

スパイダーマンを知らない人はいないと思うが、一応説明しておくと、放射能グモに咬まれてクモの能力を手に入れた男が、ウェブ・シューターとコスチュームを自作してそう名乗っている。

非常に素早く、華麗な連続技でたたみかけていく戦法を得意としている。

SPIDER-MAN

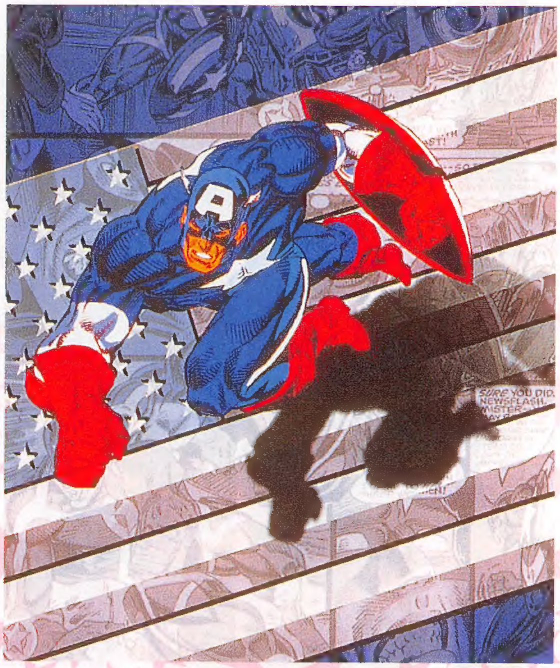

スパイダーマンのこの技は、カーボナティウムコイル系だ。

アイアンマン、ヴィジョン、ホークアイらと共に「アベンジャーズ」を結成しているスーパーヒーロー。またそのリーダーで、世界初の超人兵士でもある。

2段ジャンプができ、プレイ感覚は前作のリーダーに近い。シールドのあるときとないときでは戦術が変わるぞ。

CAPTAIN AMERICA


女神象の前で悪魔王子と対決！自由と平和を守れるか?



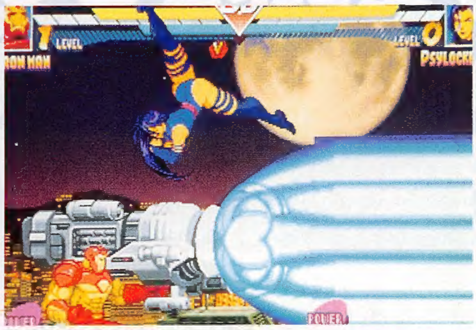
闘うアメリカン・スピリット
キャプテン・アメリカ
（本名:スティーブ・ロジャーズ）

星条旗の夢が、肉体を得て蘇った。彼が追うのは正義と理想、守るものは自由と平和。超合金のシールドで、迫り来る悪を跳ね返す。彼こそは、闘う伝説キャプテン・アメリカ！

空駆ける黄金の騎士
アイアンマン
（本名:トニー・スターク）

『私は機械ではない……機械の付属品ではない！』その男は叫び続けた。
機械を創り築いた富。機械なしでは生きられない体。しかし彼の胸のうちには、人間の証が燃え続けていた。熱い正義と愛の心が！
夢の先進技術を武器に悪と闘う黄金の騎士、彼の名はアイアンマン！

心臓に損傷を受け、生き延びるためにハイテクアーマーを身にまとった天才発明家。また宇宙開発企業「スターク・エンタープライゼス」を経営する大富豪でもある。
手の先、足の裏、あらゆるところからやたら噴射する全身兵器。空も飛べるので、慣れれば非常におもしろそうだ。



超兵器VS忍術。しかしこの迫力は凄い。はやく撃ちてー!!

IRON MAN





山脈を砕く怪力巨人
ハルク
（本名:ブルース・バナー）

天を支える巨人アトラス、大力無双のヘラクレス。伝説の勇者よりなお強い、エメラルド色に輝く巨体。その腕は地を裂き山を砕く。ひとたび跳べば、ミサイルをも追い越すジャンプ力。恐怖の筋肉核弾頭、その名は怪力超人ハルク！

ひと昔前にTVで「超人ハルク」という実写番組をやっていたので、その世代の人にはなつかしいかも。しかしこのハルクは、科学者バナー（本来の姿）と融合した姿。頭はよくなっているぞ。
当然怪力を武器に闘う岩も投げつけるぞ。

HULK

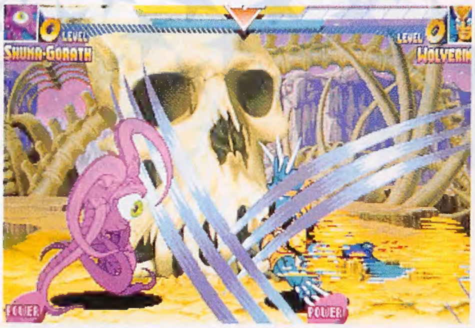


ハルクの破天荒さに磁界王もビビっておられる！隕石だぜっ?

また出た、暴れるオヤジ、ウルヴァリン。前作では遠くにいても安心できないスピードと、一発入ったら終わり感の強かった強力攻撃をウリにしていたが、少しはおとなしくなりそうな予感。ただし動きがニブくなるわけじゃないぞ。バーサーカーバレッジが通常必殺技になっている。

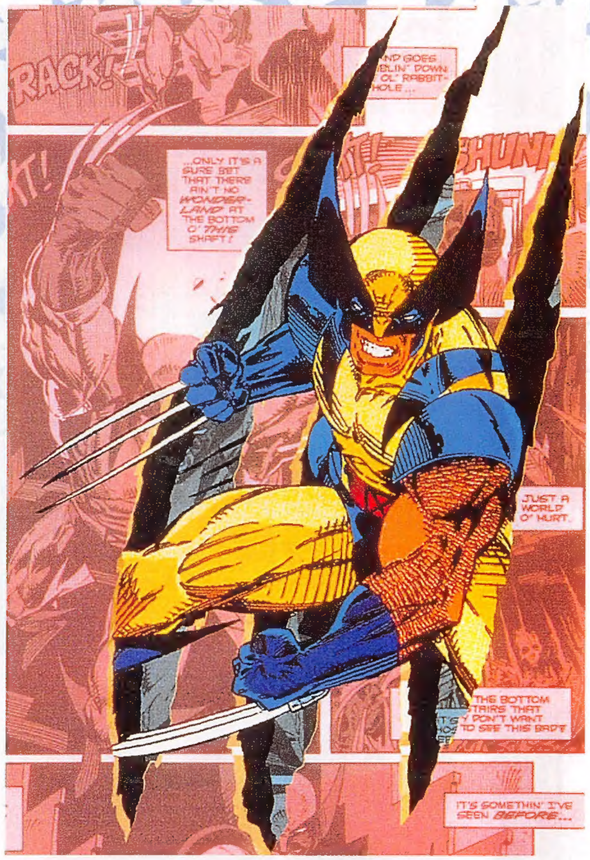
究極のタフガイ
ウルヴァリン
（本名:ローガン）

ウルヴァリンは、悪のにおいを嗅いだ。
『気に入らねぇ。何か、とてつもないワルが動いてやがる……』
巨大な敵、巨大な力。
しかし危険を前に、彼の野獣の血は燃えた。
『上等じゃねえか。どこの誰だろうが、この爪でズタズタにしてやるぜ！』



相手が誰だろうと手は抜かねエ！
タコだろうとな!!（違います）

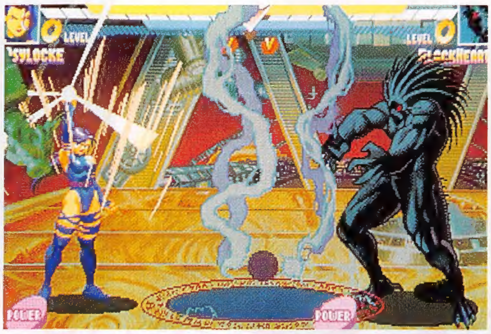
WOLVERINE





PSYLOCKE

もう1人のX-MENからの代表選手は、唯一人の女性戦士となるサイロック。
忍者のように素早い身のこなしで相手をかく乱し、一度近づいたら電光石火の連続技で反撃を許さない。スパイダーマンとの接近戦がおもしろそうだ。忍術が6カ所へのワープ技になったぞ。



何やら格好いいポーズのサイロック。ジェム使用の瞬間だ。

研ぎ澄まされた白刃のきらめき。揺らめく精神波の妖しい焔。しなやかな肢体が、闘いへの期待でかすかに震える。忍者の技で襲い、テレパシーで仕留める。彼女の名はサイロック、美しきミュータント戦士！

ファイティングドール
サイロック
（本名:ベッツィ・ブラドック）

磁界王
マグニートー
(本名:エリック・マグナス・レーンシャー)

前作ではボスとしてプレイヤーたちの前にたちはだかったマグニートーを、自分で操れるようになったのだ。
　とにかく様々な種類、効果の飛び道具を多く持ち、バリアまで備えているので強そうだ。強さとカッコよさを併せ持っていれば、これはやらずにはいられないか？

彼は激怒した。人類が絶滅しようが、銀河の運命が玩ばれようが、それはいい。だが彼の同胞であるミュータント達に害が及ぶ事だけは、決して許せない！立ち上がる深紅の姿。『地軸をも揺るがす磁界王マグニートーの怒りを受けてみろ！』



両雄激突！必殺技が交錯する。アメリカのこのポーズは…。



MAGNETO



JUGGERNAUT

制止不能の人間重戦車
ジャガーノート
(本名:ケイン・マルコ)

制止は不可能、逮捕は論外、絶対破壊者、天衣無縫。
『オラオラァ、弱っちい虫ケラどもがァ！命が惜しけりゃ道を開けろォ！無敵で不死身で最強の、ジャガーノート様のお通りダァ！』

前作の中ボス。はじめからスーパーアーマー能力を備えていて、こちらの攻撃をくらいながらも突き進んでくる困った奴だ。
　そのリーチ、攻撃力、技がヒットしても"のけぞりグラフィック"が出ないアーマー能力などは驚異だが、体(的)のデカさとニブさが問題になりそう!?

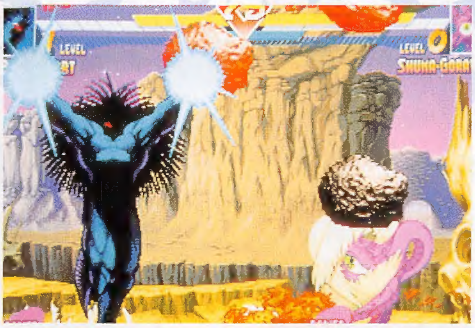


アイヤーッてな感じのスパイダーマンに突進中のジャガーノート。



地獄の皇子
ブラックハート

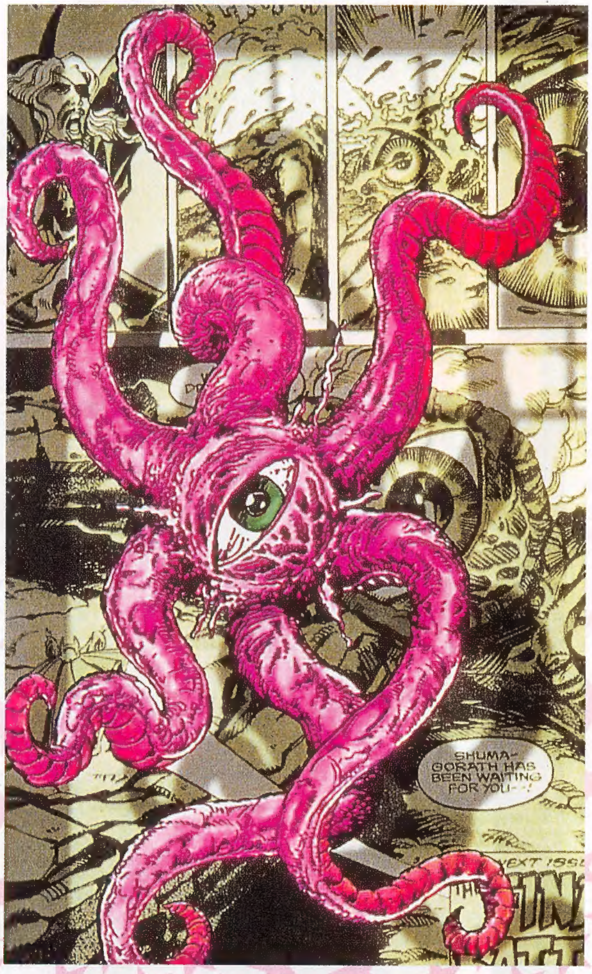
深く淀む暗闇の底で、孤独な魂が狂気の腐臭を放つ。
彼の名はブラックハート。父なる悪魔王メフィストに造反して破れ、地位と正気を奪われた狂気の王子。狂った心で、彼は求める。父の王座と、その命を！



BLACKHEART

アーマゲドンを繰り出した暗黒王子に異次元超生命は？

全身黒づくめの巨人。外見だけでも特徴的で目を引くが、さらに異様なのはその通常技群だ。
大パンチは暗黒の小悪魔たちを飛ばし、足払いは地中から亡者の群れを呼び出して相手に向かわせる。



このテの目玉軟体系グニャタコキャラは苦手…という人にはとことんダメそうな、それでいて必ず特定ファン層ができそうなのがこのキャラ。

地上を歩いている間はとろとろしているが、ひとたび動き出すとピンボールの玉のようになる。ダッシュは一瞬姿を消すストーム＋デミトリ系。

オオゥ!!オヤジをパックリ飲み込んでしまった。…かわいい。



SHUMA-GORATH

『それ』がいつ生まれたのか、どこから来た何なのか、誰も知らない。不気味に蠢く触手、しかしそれは本当に『触手』なのか?虚ろに見開かれた瞳、しかしそれは本当に『瞳』なのか?わかっているのは『それ』の目的だけ。謎の超生命シュマゴラス、その目標は、全生命の完全な抹殺！

混沌の破壊神
シュマゴラス

VF3の踏み台か!?
それとも全国大会へのロケか!?

Virtua Fighter 2.1

©SEGA

バーチャファイター2.1

本来のVF2を変更しまくったのが、このVF2.1。今回はその変更点を紹介だ!

担当：カゲが…キャサ夫

バーサスシティ用VF2、その名も「バーチャファイター2・1」

このバージョンは、ノーマルVF2と比べるとかなりの変更点がある。

この号が発売されたころにはVF2・1が市場に出まわっていて地区大会もほとんど終了していると思うが、全国大会で使う予定があるので変更点を紹介しておこう。

VF2とVF2・1

変更点はかなりあるが、今回は簡単に見て一発でわかる部分を教えよう。

●オープニング デモ

VF2のタイトル部分が出たあとの舜帝演武が2Pカラーになっている。

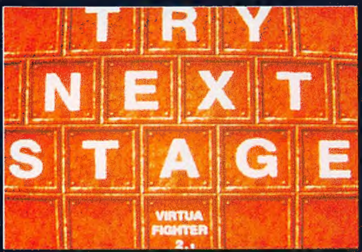
もちろん、ラウVSサラ、カゲVSリオンも2Pカラーになっていて一目瞭然で2・1とわかるようになった。

●2・1の表示

VF2か2・1かを見分けるための1つが舜帝演武。そのほかにもタイトル部分の右端、NEXT STAGE画面、プレイ中画面上部に「2・1」と書いてあるので安心。



見えるかな?「2」の横に書いてある小さな「.1」



この画面でも実は書いてある。

●舜帝でも段位認定で名人が取れる

VF2での舜帝は規定技をすべて決めても8段までしか取れなかったが、改善して規定技を決めると名人（9段）が取れるようになったのだ。

舜帝使いは一度試してみよう。

●コマンド入力が簡単に…

ウルフの低空ドロップキック（⇨⇩Ⓚ）や舜帝の挑腕擦撃（⇩⇧⇨Ⓟ）の入力が、本来のVF2よりも多少簡単になって、コマンドミスが減る予定だ。

●バックステップ

本来のVF2は連続でバックステップができて、相手の技をスカしやすく、距離をとって闘う待ちが有効であった。

しかし、VF2・1（以下2・1）ではバックステップが連続でできなくなり、ササッと逃げられることがなくなったのである。

バックステップをVF1のように単発にした理由は、待ち対策のためと考えられる。

とはいえ普通に2・1をプレイする分には何のかわりもないので安心してほしい。

バックステップの変更点はもう1つある。



この間合いからのバックステップは…、

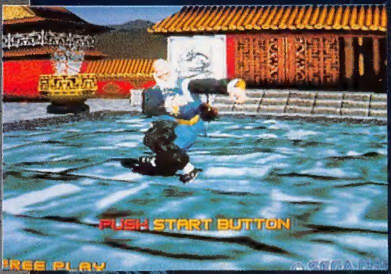


単発1回でここまで下がる。連続は不可。

肘や中段蹴りといった、しゃがんでいるときに当たるとよろめく技をバックステップ













VIRTUA FIGHTER 2.1

中に当たっても、しゃがんでいるときと同じようによろめいてしまうのである。

2・1のバックステップ系の変更点でバックステップが連続でできないのは普通にプレイしていても問題はないが、バックステップ中に技をくらってしまうとよろめくという新しいシステムは、プレイしていて少しビックリするかもしれないので覚えておいてほしい。

バックステップ中に技をくらってよろめくシステムの注意点が1つあるので教えておこう。

バックステップ中に技をくらうとよろめいてしまうが、相手の技をくらった瞬間にガードボタンを押すとよろめくが、技のダメージは与えられないぞ。

●**よろめき状態**

肘や中段蹴りをしゃがんでいる状態でくらうと、よろめいてしまう。

今までは肘でよろめくとキャラによってはⓅⓀが確実にヒットし、必ずダメージを与えることができた。そのほかにも、よろめいているところに打撃と投げの二択で攻められて回避するのが非常に苦しかった「よろめき状態」だが、このシステムにも2・1になって変更点がある。

自分が肘などをくらってよろめいた場合、レバーとボタンを押すことで、ある程度の回復が可能で、ラウの「肘よろめき→斜上」という連携は、ギリギリガードが可能。これが本来のVF2。

しかし、2・1のよろめきシステムは回復がさらに簡単になったということだ。例として言えるのは、カゲの肘→ⓅⓀ（葉重ね）→流影脚という超安定コンビネーションの肘→ⓅⓀすらガードができてしまうということ。

よろめき回復のやり方はいたって簡単で、よろめいた瞬間にガードボタンを押したままでレバーを左右に2～3回入ればOK。

うまくなれば、よろめきを速攻で回復して相手の次の攻撃を当て身投げするということも可能なのだ。攻める側としては中段攻撃と投げの二択が有効と考えられる。


カゲが肘でよろめかせて…、


安定ⓅⓀか？


しかし、レバガチャでよろけ回復が可能でⓅをガードしてしまう。

●**Ⓟ Ⓚ、ⓅⓅⓀがダウンしない**

VF2・1で今までとはまったく違うやんけ、と思えるのがこのシステム。

なんとⓅⓀ、キャラによってはⓅⓅⓀがヒットしているにもかかわらず、相手がダウンしない。

これは、先ほど述べたよろめき状態にⓅⓀが当たらないということで使う回数が減り、使う場面が返し技で多くなると思う。

しかし、返し技のときにⓅⓀを当ててもダウンは奪えず、ⓅⓀを当てた側、くらった側の次の状態は五分なのである。ⓅⓀのキックの部分を当ててもダウンしない理由はキックのダメージが29になったからである。


腿登裏旋脚をガードして…、


ⓅⓀでダウンを狙うリオン。


OK！キックがヒット。


しかし、こらえるラウ。これが2・1。ⓅⓀでは倒れないのだ。

ⓅⓀは基本的にガードされても返し技はくらわないが、パイ、ラウ、舜帝、リオンは硬化時間が長く、ガードされると投げられてしまう。しかし、2・1の場合ヒットとしたら相手は硬化がなくなるまでよろめいているので安心してほしい。

●**ⓅⓀキャンセルが一瞬ではできない**

ⓅⓀキャンセルというのは、Ⓚボタンを押してすぐにⒼボタンを押し、キックの部分をキャンセルさせること。

本来のⓅⓀキャンセルの使い方はフェイントとして使うのが正しい使い方なのだが、単発Ⓟ（Ⓟ→Ⓖ）とやるよりもⓅⓀキャンセルをしたほうがパンチのスキが小さく、次の技へつなぎやすかったのだ。

2・1でのⓅⓀキャンセルはそのキックキャンセルが遅くなり、キックが見えるようになったのである。

●**ダッシュ（走る）**

VF2は相手との距離が離れているときに□➡（前、前入れっぱなし）で走り近づくと、相手との距離が3メートルの地点で立ち止まってしまった。

その3メートルという距離が1・5メートルまで走れるようになったのだ。

理由はバックステップが連続でできなくなったので相手と離れるときが少なくなり、


本来のVF2だとこの辺からの□➡入力はクイックフォワードだったが…


2・1は相手との距離が1・5メートルになるまで走れるのだ。

ダッシュ投げができなくなるからと考えられる。また1・5メートルという距離は通常投げ間合いに近いので、走っていってそのまま投げを決めるという使い方が可能になった。

●居合蹴り

ジャッキーとアキラのキックキャンセルを12フレーム目でやると、キックはキャンセルされるが攻撃判定は発生し相手にダメージを与えることが可能だった。

2・1では攻撃判定が発生してしまうと、キックキャンセルができなくなってしまったのだ。

●ダウン攻撃系

「自ら倒れる攻撃」例えばウルフのドロップキック、舜帝の仰身踏腿（⇧Ⓚ）などで相手が倒れたときに追い打ち攻撃（⇧Ⓟ or Ⓚ）をすると、早すぎてローキックになることが多かった。

2・1ではそれを改善した。自ら倒れる攻撃で相手が倒れ始めたらすぐにダウン攻撃が出るようになり、ヒットしやすくなった。

さらに自ら倒れた相手にダウン攻撃が当たった場合は攻撃力が1・75倍になってより多くのダメージを与えられるようになったぞ。

キャラ別変更点

ここからはキャラクターの強くなったんじゃないか？弱くなったんじゃないか？といった変更点を紹介していこう。

●アキラ

アキラの変更点といったらこれ、崩撃雲身双虎掌。1発目の入力時にレバーを入れっぱなしでⒼⓅⓀを同時押ししてもパンチしか出ないので、しゃがみダッシュ崩撃1が決められなくなった。しかし、1発目が決まれば2発目は出やすいぞ。

●ジャッキー

居合蹴りができなくなったほか、肘でよろめかせてコンボエルボースピンキックが決まらなくなった。

他の変更はまったくないが、サマーソルトキックがヒット、しないに関係なく着地したときの硬化時間が12フレーム長くなったために通常攻撃でサマーが当たっても大ダウン攻撃は入らなくなった。

●サラ

VF2・1になって大きな影響を受けているのがサラ。

まずⓅⓀが当たっても倒れない。これは全キャラに言えることだが、サラのあのⓅⓀ・ダウン攻撃というコンビネーションがなくなったのは痛い。

サラ使いにとってもっとショッキングなことがある。

スピンターンキックがキャンセルできなくなり、「シュンぷり（瞬間で振り向く）」からのパンチサイドとターンロースピンキックの二択ができな[illegible]といったスキだらけの技に



アキラの崩撃雲身双虎掌1発目はボタン同時押しにレバーが入っていると2発目にはつながらないぞ。





レッグスライサーを当てるとダウンを奪える。ほかの意味で使えるかも？

くなったのである。

これによって下段攻撃がなくなったと思われるが、なんとレッグスライサーがその分強くなった。

●ラウ

肘よろめきに斜上掌が絶対に間に合わず浮くことがなくなったほか、なんともラウ使[illegible]の1Pカラーと2Pカラーは





浮きが同じだ！わかるかな？

いのウレシイ変更点がある。

それは1Pと2Pカラーの浮く差が統一されたということ。しかし基本の浮く高さが変更されていて、本来の1Pと2Pの中間くらいの浮きになったので「斜上Ⓟ→斜上ⓅⓅⓅオウイエー」というのは当たりづらくなったぞ。

●パイ

基本的な変更はない。

攻めてきつくなったのはよろめきコンビネーションがなくなったこと。

喜ぶべきところは燕風輪翔（パイ[illegible]）の後の相手の硬化時間が長くなったために選択肢がいくつかできた。

●ウルフ

他キャラの変更点は数多いがウルフにはほとんど変更はないので今までどおりの使い方を…。

VIRTUA FIGHTER2.1

●ジェフリー
コマンド入力難易度Aのマシンガンニーリフト（投げ）の与えるダメージが80になって、ただの見せ技ではなくなった。
ジェフリーにとって有効なのがもう1つ。遠距離から走った場合に止まる距離が1・5メートルになったため、フロントバックブリーカーで投げやすくなったぞ。
もう1つ、やはりジェフリー使いが喜ぶ変更点、ダウン攻撃だ。VF2の2Pカラーを選んで闘っていてダウンを奪い、小ダウン攻撃で飛んでいくと距離が足りずにかわされていた。
2・1ではそれも改善されて1P、2P両方とも同じになったぞ。

●カゲ
肘→Ⓟ Ⓚがつながらなくなり、弧延落で投げたあとの相手の軌道が変わり空中コンボが決めづらくなった（例）弧延落→浮身膝蹴り→散弾裏蹴りなど。


必殺"弧延落"で投げて…


浮身膝蹴りを当ててそこからの


散弾裏蹴りは入りずらくなってしまった。

VF2初期バージョンと同じように針鼠弾が連続（3回転以上）で出せる。

●舜帝、リオン
舜帝は向側前避（⇘Ⓖ）系の動きに技のホーミングがかからなくなり、さらに移動距離が奥へ伸びて相手の技が超よけやすくなった。今後の闘いが楽しみ。
リオンも舜帝と同じように斜前歩、斜後歩に変更がなされた。
本来なら[illegible]の相手に斜前歩、斜前歩と連続でやると右、左と交互に動くのだが2・1は左、左、左と一周できるほどの移動距離を体得した。
リオンも今後が楽しみなキャラクターだ。


新キャラ対決でじじいが中段蹴りを読んでよけると…、


2・1ではこんな位置まできてしまう。


技をよけやすくなった斜前歩で膝をよけて

いけるか？"VF2・1"

VF2・1は来たる9月23、24日の全国大会ハンデなしバージョン（ラウ、ジェフリー）として作られたと考えられるが、ほかのシステムでよろけの回復、Ⓟ Ⓚのキックがダメージ29で倒れないなどゲーム性がかなり変わった。また新たなる攻めを考えなくてはいけなくなると思うが、VF2・1なりの攻防が楽しめるのでぜひプレイして今後も盛り上げてほしい。


まだ着地していないジェフ君を


「ダリア」と七星天分肘で投げ。2・1では着地を待つ必要がそんなにないぞ。



ついにキャラ別攻略開始だい!!

THE KING OF Fighters'95

TM

©SNK 1995

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

最終ステージに待ち受けるボス二人組の正体も明かし、各キャラごとの対戦攻略も一部開始だぁ!!

申しわけないっス

前号の訂正と捕足をしておきたいと思います。

まずはガードキャンセルですが、パワーマックス状態ら1発目でガードキャンセル可能というのは変更なしですが、通常時は3発ではなく6発以上連続でガードしたときにガードキャンセルできるようになりました。ほぼ不可能と考えてもらって結構です。

パワーがマックスになれば攻撃力も上がるので、積極的にガードキャンセルを狙っていきましょう。もちろん相手に関しても同じことがいえるので要注意。

飛び道具連射は最終的な発売バージョンではできなくなりました。アテナ、ケンスウ使いの人、残念でしたね。

そのかわり、リョウは小↓大と虎煌拳を撃てば1画面中に2個の飛び道具を出すことができます。どうしても飛び道具を連射したい人は、これを機にリョウに乗り換えてみては?

前号の記事で迷惑を被った方には大変申し訳ないことをしました。



リョウは何の苦労もなく飛び道具を2発撃てる。ズルくない?

「避けて撃つ」は闘いの基本

これだけは覚えておこう①

カウンター大作戦

勝負を分ける重要なファクターとなりうる攻撃避け&カウンター攻撃。とにかく極めるべし。

担当:KFC-SC派ぴぐ

相手の攻撃を断ち切りつつ一気に反撃へと転ずることのできる攻撃避けならびにカウンター攻撃。今回はこの両者に関する基礎知識を学んでいくとしよう。

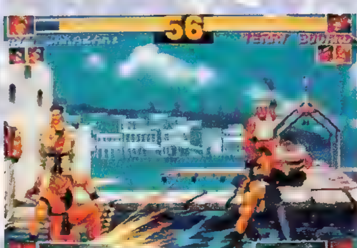
まずは避ける

A+Bの同時押しで攻撃避けを行えるというのは、もはや知らない人はいないだろう。攻撃避けの性質としては全身が完全無敵ではあるが、投げられ判定のみ存在するということ。

ボタンの同時押しさえできればいとも簡単に無敵状態を作り出せるので、相手の攻撃を一時断ち切るという意味でも対戦中においては非常に重要な動作であるといえる。

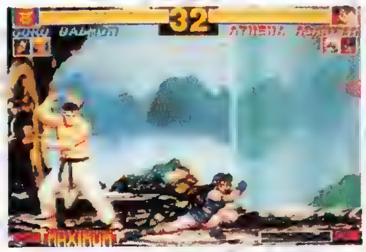
さらに攻撃避けをしている状態でいずれかのボタンを押すと、前作のスルーアタックに相当するカウンター攻撃というものが出せる。

ただいずれのボタンでもというのが実はクセモノで、攻撃避けをするつもりでA+Bを連打してしまうと攻撃避けばかりでなくカウンター攻撃まで出てしまうのだ。これは自分の起き上がり時によくあることで、飛び道具を重ねられたりしたときに必死になってボタンを連打してしまったがために、その攻撃をくらってしまうという事態が起こるのである。起き上がり時に攻撃避けを出すときは、起きあがる瞬間に一回だけボタンを押すこと。



連打は禁物。避けるなら一発目押しで。

また攻撃避けは攻めのバリエーションのひとつにも加えられる。まずは相手の目の前まで近付いておもむろに避ける。それからコマンド投げにいったり、避けが終わると同時に無敵必殺技を出したりということもできる。



攻撃避けから超必殺で吸う。ゴロー使いならマスターしておきたい。

攻撃避けは相手の攻撃を避けて身を守るというよりも、流れを変えて攻めに転じるあるいは攻めの中に組み込んで、あくまでも攻撃にいたる手段であると考えよう。

しかる後に撃つべし

さて次はカウンター攻撃の説明に入ろう。

まずはカウンター攻撃の性質から。といっても出し方がやや特殊なだけで、それ以外はごく普通の通常技と同じように考えてもらってかまわない。

ただ当然ではあるがキャラごとにその性能は異なっており、使える使えないの差はわりあいハッキリしている。

たとえば京サマ、ユリ、ビリーといったキャラは非常にリーチが長いので対戦ではぜひ有効に活用していきたい。カウンター攻撃はキャンセルが可能なので、ここから闇払い、雷煌拳、三節棍中段撃ち

などにつないでいくのが理想。
そのほかラルフ、クラーク、チャン、テリーあたりはカウンター攻撃を対空として使える。テリーには対空必殺技があるのであまり必要ないが、そうでないキャラは重宝するだろう。



実はユリのカウンター攻撃もリーチが長いゾ。

では以下にカウンター攻撃の一覧表を載せておくので参考にしてほしい。ちなみに表中の○、×はほかの通常技に比べて優れているかということが基準となっているので注意してもらいたい。

カウンター攻撃の表

	リーチ	備考		リーチ	備考
京サマ	○		ハイデルン	×	
紅丸	×		ラルフ	×	対空
五郎	×		クラーク	×	対空
いおりん	×		アテナ	×	判定強い
影二	○		ケンスウ	○	
ビリー	○	超長い	チン	×	
キム	×		リョウ	×	
チャン	×	対空	ロバート	○	
チョイ	×		タクマ	×	
テリー	×	対空	ユリ	○	超長い
アンディ	○		舞	×	
ヒガシ	×		キング	×	

こ、こいつ、オレを挑発してんのか…？（ややうわずり気味）
これだけは覚えておこう②
気合で挑発されたいお年ごろ

やや突っ走ったタイトルだが、要するに気合溜めと挑発に関するお話っす。

担当：KFC-SC派ぴぐ

気合溜めの重要性を知れ

KOF'95での気合溜めの特徴として、気力ゲージの増加スピードが速くなったというのがある。気力ゲージを満タンにすることで得られる効果には、攻撃力アップ、超必殺技が使えるようになる、ガードキャンセルがかけられるようになる、といったものがある。

さて、ここでガードキャンセルについて触れておこう。気力ゲージがマックスの状態なら、相手の攻撃をガードした直後になんらかの必殺技のコマンドの入力を完成させることで、強制的にガードポーズをキャンセルして入力した必殺技が飛び出す仕組みになっている。

ここで出せる必殺技に特に制限はなく、どんな技であろうとガードキャンセルが可能なのだ。たとえ天地返しのような投げ技であってもである。

ただし投げ技でガードキャンセルした場合、相手が地上にいて投げの有効間合いにいてくれればそのまま投げが成立するが、相手が地上にいなかったり遠いところにいたりすると、ガードポーズが解けるだけとなる。たとえばケンスウの神龍天舞脚を天地返しでガードキャンセルすると途中からボコスカくらうはめになるので要注意だ。

さて、気力マックスの相手への対処法だが、とにかく耐えて怒りが鎮まるのを待つか、自らも気合を溜めて血みどろの死闘を挑むかしかない。前号でも述べたように自力で気合を溜めたほうがガードやくらいでマックスになるよりもマックス持続時間が長いので、相手がどちらの手段でマックスになったかを見ておくのも大切だぞ。

もちろんガードキャンセルは相手も狙っているので十分な注意が必要。しかしガードキャンセルに気を取られて少々ガードが甘くなることもあるので、一か八か思い切って攻めてみるのもいいかもしれない。

ハッキリ言って気合溜めは非常に大事である。相手を転ばせたあと、遠距離で飛び道具を撃ったあとなど、とにかくスキあらば気合を溜めていくようにしよう。



ゴローちゃんやチャンを始めとするパワー型は、とにかく気力をマックスに。

挑発はするべきか否か

では気合溜めへの対抗策である挑発（相手の気合ゲージを減らせる）についても見ていこう。

まず挑発の方法が変更されたのはすでに知っていることだろう。今回はB+C同時押しという操作になったので相手の目の前まで行って挑発することも可能になったのは前号でも伝えたとおりだ。

さて、ここで前作の挑発の性質を思い出してほしい。KOF'94では餓狼シリーズのようにレバー、ボタン操作で挑発のモーションを即座にキャンセルすることができた。しかしKOF'95ではごくわずかではあるが、キャンセルのできない時間（モーション）が存在する。早い話が挑発の硬直であるとも考えられる。

というわけで相手の目の前で挑発できるようになったからといって、調子にのっていると非常に痛い目に遭いかねないので気を付けよう。

さて気合溜めへの対抗策である挑発だが、いちおうB+Cを必死で連打すれば気合溜めのスピードにも対抗できるものの、連打が少しでもアマかったり同時押しを失敗したりすると一気に気合をためられてしまう。

結局のところ気合を溜めるほうが圧倒的に有利なうえ、気力マックス時のメリットも大きいので攻撃の際は常に気合溜めを意識しておくように。また相手が気合を溜め始めても気にせずマイペースを保つことが大切だぞ。



相手を転ばせたときは挑発も有効。





KOFでもっとも不毛なひととき。挑発側が不利なので、いっそのことこちらも気合を溜めるべし。

ラスボスはパパとアニキ

大会主催者は誰だ!?

正式発売から一カ月経ったけど、CPUはクリアできたかな？ 前より難しいかもしれないが、そこは気合でカバーだ。

担当：PS版DBって…ハマー

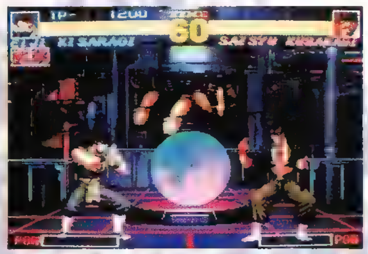
ついに優勝した○○チーム（アナタのお気に入りの名前を入れよう）。だが、突然発生したガスにより気を失ってしまう。

そして、目を覚ました3人が見たものは——!!

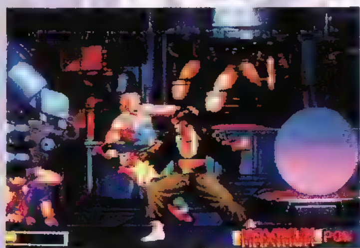
草薙柴舟（さいしゅう）

前作でルガールに殺されたはずだったが、空母沈没寸前に連れ出され、蘇生手術を受け一命を取り留めた。その後ルガールにより洗脳を受け、さらにオロチ一族の暗黒のパワーを授けられた柴舟は、草薙流の歴史の中でも最強最悪の戦士として蘇ったのであった。

目の前に現れたのは、果たしてルガールであった。だが、何と驚くべきことに、あの京の父である草薙柴舟（以下パパ）が一本目の相手として、君の前に立ちはだかるのである。洗脳を受けている彼には何を言っても無駄。よしんば意識が通じたとしても、彼の格闘家としての熱い血がそれをさえぎってしまうに違いない（何かべ○ータみたいだな…）。



本気か演技か!? ただ一つ言えるのは、情けをかけたらやられるということだ。



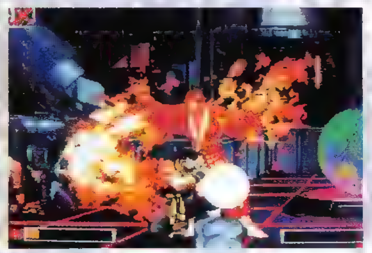
出るの早過ぎ。ズルい。



中段なのに無敵とは…。ズルい。

ゲーム中の闘い方の特徴としては、草薙流だけあって守りが堅いのはもちろん、ウンザリするほど豊富で強力な中段（しゃがみガード不可）技に目が向く。恐らく特殊入力技と思われる、某キャラのライン飛ばしに似た裏拳に、なんと四百弐拾七式・神懸（かむかかり）（出始め無敵で、ダッシュから肘打ち→突き上げとくるチョ～ズルい必殺技）まで中段だ。

だからと言って立ちガードしてると足払いでステンステン転ばされるし（あまつさえダッシュや小足から投げにくる）、跳び込んでも、技の隙でもない限りまず鬼焼きで燃やされる。逆に飛び道具を出せば超反応&速いジャンプで、大大神懸の4段で瞬殺されちまうし、「もう、パパったらスゴいんだから♡」と笑うしかねえって感じだ。



親父版大蛇薙（略して親父薙）は出るのがチョッパヤ。



飛び道具撃っただけでこんなに減らされると、生きてることの意味をつい考えたくなる。



たかが鬼焼き、されど鬼焼き。いい反応してます。

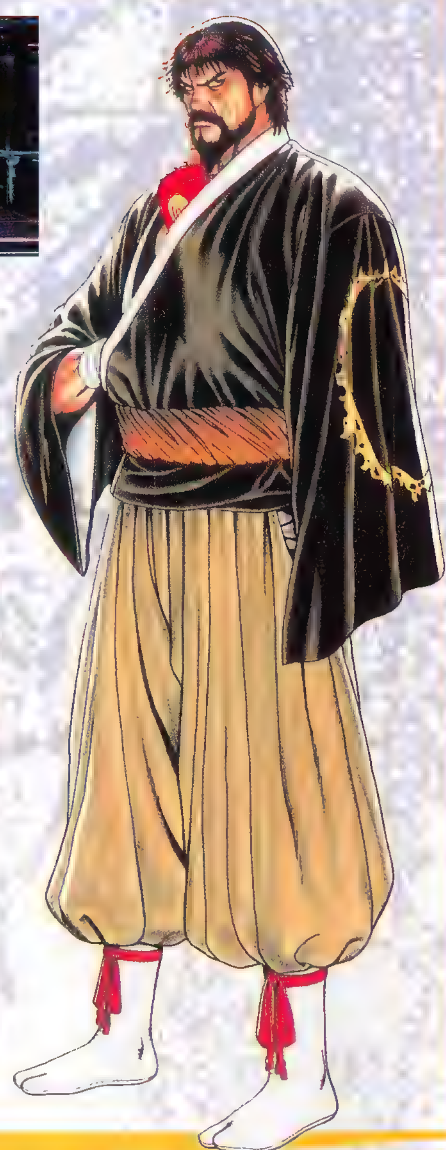


「くらえぃ!」「どうした!?」に対抗して「散れい!!」だ。同時に跳んでもダメなキャラあり。

一応突破口としては、①闇払いと同時に跳ぶ（運）②リーチの長い攻撃で近寄らせない、といったあたりが考えられる。何とか隙を見つけて、いい加減定年退職させてあげよう。

草薙柴舟

格闘スタイル／草薙流古武術
年齢／50歳
身長／177cm
体重／68kg
血液型／B型
趣味／釣り
好きな食べ物／カレーうどん
得意スポーツ／ゴルフ
大切なもの／草薙家のプライド&草薙静（妻）
嫌いなもの／高い所



ルガール・バーンシュタイン（オメガルガール）

前回の闘いで敗れたルガールは、過去に自分の片目を奪ったオロチ一族の暗黒のパワーに目をつけていた。そして、オロチ一族を利用し暗黒のパワーを得たルガールは、前回の屈辱を晴らすため、KOFを開催する。彼にとって、柴舟を蘇らせたことは気まぐれにすぎない。

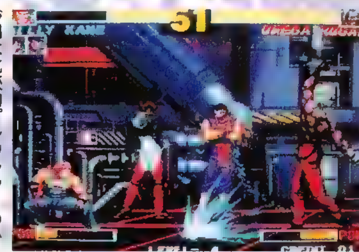
何とかパパから一本とると、ついに黒幕であるルガールの登場となる。暗黒のパワーを身に付けたわりには超必殺技が増えただけで、烈風拳の隙が大きくなった分弱くなっているような気もする。

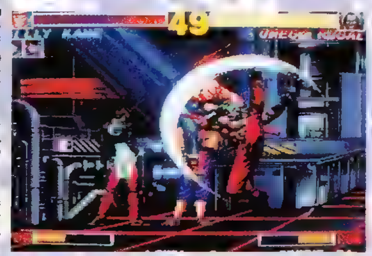
が、そこはラスボス、前作より賢くなっているので、一気に連続技でトドメ!!とはいかないぞ。あの恐怖の減りをみせたジェノサイドカッターも相変わらずだ。J大→小→ゴッドプレスなんて堅い連続技をやってきたりもするので、コイツぁ骨が折れるかも。

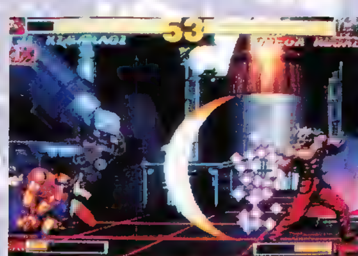


オメガである。手がメカ。ちなみに勝っても勲章はもらえない。



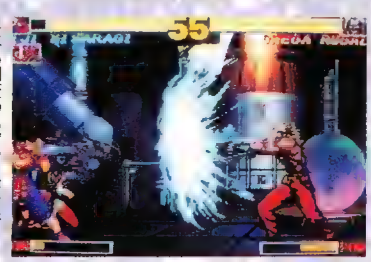

今回は比較的プレッシャーの少ない烈風拳。でも強いことに変わりはない。


「しまった!!」と思っても時すでに遅し。止まらない体力ゲージの減りが快感になる日も近い。

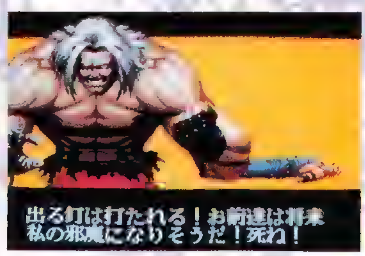

飛び道具を大で撃ってはね返されると、今回はガードすら間に合わない。


くらえば減るしガードすると反撃できないし。少しは研究したらしいぞ。


超必殺技ギガンテックプレッシャーだ。これがオロチの力なのか!?


これも相変わらず。へたにガードするとごっそり削られる。

余談だが、パパといいルガールといい、確かに強いがCPUじゃなけりゃあ何とか――って印象を受ける。独断で推測するに、この2人はプレイヤーキャラとして使ってもそんなにヒドくはないのでは…。タクマ＋ハイデルン＋柴舟の「ジブシブ中年トリオ」チームや、庵＋キム＋ルガールの「オレが真の悪者（失礼）」チームなんか、個人的に非常に使ってみたいところではある。



みんなで祈ればネオジオ版でなら使えるようにしてくれるかも…（もう遅いか）。

オメガルガール

格闘スタイル／あらゆる格闘技をマスターした総合格闘技
年齢／？
身長／197cm
体重／103kg
血液型／？
趣味／世界征服
好きな食べ物／好き嫌いはない
得意スポーツ／なんでもこなす
大切なもの／悪の心
嫌いなもの／正義、自分のジャマをするヤツ

紅蓮の炎で闇を拭いさる

炎の死闘 '95 京サマ

新必殺技の百弐拾七式・琴月 陽に注目。大蛇薙もパワーアップしているぞ。

担当：KFC-SC派ぴぐ

必殺技と通常技の連携が肝心

以前は跳び込みからの連続技「くらえ3段」さえ決まってしまえば勝ちみたいなところがあり、実際の対戦の際に狙っていくのは跳び込みばかりということになりかねないキャラであった。

今回も跳び込みからの連続技狙いは当然メインとなるのだが、くらえ3段で必ずしも気絶しなくなったのと、新必殺技の琴月 陽の追加とで攻撃の幅が大きく広がった。

というわけで今回は（個人的好みが加わるが）期待大の新必殺技・琴月の使い道と基本となる戦法について説明してみよう。

てめえ、燃やす

まずは琴月の基本的な性能をしっかりおさえておこう。

とにかく第一の特徴は移動スピードがちょっぱや（超はやいこと）であるということ。少し離れた間合いでお互いに牽制しあっているときにいきなり出したりするのが効果的といえる。

また遠距離で闇払いを撃ったときは、たいていジャンプでかわされるか攻撃避けで避けられてしまうが、闇払いを撃ったあとに大の琴月で追いかけるようにすれば、避けの終わり際やジャンプの着地を狙うことができる。もし琴月がジャンプ攻撃でつぶされるようなら、大の朧車で空中で落としてやろう。



琴月で後を追ってみる。



遠距離で闇払いを撃ったら、

小の琴月は大の琴月に比べると移動距離が極端に短いので、ダッシュの代わりとして使うこともできる。

たとえば相手の目の前で止まるように突っ込んでいき、そこから鬼焼きといった連係も有効だ。相手を転ばせたときも小の琴月で近寄って鬼焼きや小足払い、レバー➡＋Dの外式・轟斧 陽（しゃがみガード不可）などで起き上がりを攻めよう。

これだけ便利な技に見える琴月だが、もちろん欠点もある。ガードされたときのスキがかなり大きいということだ。

小ならガードされても距離が離れるので反撃は受けにくいが、大だとガードされた後にバッチリ相手にめり込んでしまうので反撃され放題の状況を作ってしまう。その点でいおりんの琴月より性能は劣るが、小琴月→鬼焼きは連係として欠かせないのは確かだ。





相手の起き上がりをキビシく攻め立てよう。　小の琴月で一気に間合いをつめて、

[illegible]

普段（体力がいっぱいあるとき）の攻めにおいては、前述したように離れていれば闇払いや琴月の連係をメインにおしていく。跳び込まれたらもちろん鬼焼きで撃墜してやろう。接近戦になったら小足払いから轟斧への連係やカウンター攻撃からキャンセル闇払い、琴月へつなぐ。

京サマの通常技の中でもっともリーチの長い技は八拾八式（レバー➡＋D）だが、カウンター攻撃の外式・霞裏肘はそれとほぼ同じリーチがあるうえに、八拾八式よりも速い技なので非常に重宝する。

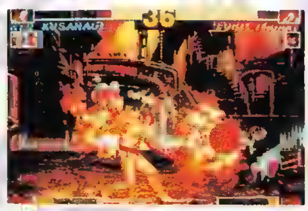


非常にリーチの長い外式・霞裏肘。キャンセル闇払いまで1セットで。

吹っ飛ばし攻撃の鳳麟（愛称・んにゃあ。大Pや大Kのにゃあとは気合いの入りかたが違う）は一歩踏み込むので当てやすい。小足↓んにゃあキャンセル闇払いも攻めのバリエーションに加えたい。

それでは非常時（体力が少ないとき）はどうか。体力が少なくなってくると、上下の揺さぶりで…みたいな悠長なことは言ってられなくなる。

普段よりも跳び込みを多く狙うようにし、いったん気絶させてから、超必殺技の大蛇薙を決めてやろう。大蛇薙は炎の先端を当てるようにすれば、ガードされても反撃されないので、さらに硬直中にもう一度コマンドを入力して連続大蛇薙で相手を押さえ込んでいこう。



大蛇薙はやや離れたところから、先端を当てるように出すべし。

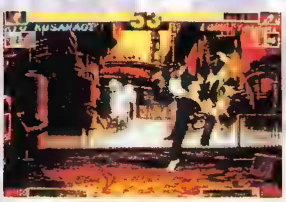
大蛇薙が使える状態で相手を転ばせたら、起き上がりにダイレクトに大蛇薙を重ねてもかまわないが、少し離れた位置で大蛇薙待機状態（Cボタン押しっぱなし）で待って一瞬間をおいてタイミングを狂わせて大放出といった使い方もできるぞ。

連続技

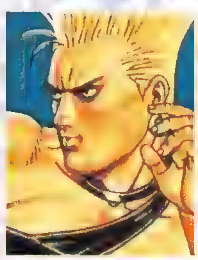
京サマの連続技で一番代表的なものがジャンプ大キック↓立ち大パンチ↓闇払いの通称「くらえ3段」だ。お手軽なうえ気絶耐久値の低いキャラは一発で気絶するので、実戦においても隙あらば狙っていこう。

あるいは気絶こそ狙えないものの、ちょっぺり（超減ること）7段もオススメ。実は大の七拾五式・改を2発当てて浮いている相手にはくらい判定が残っているので（タクマの飛燕疾風脚のように）、さらに空中で追い打ちが入るのにゃあ。

このことを利用して、ジャンプ大キック↓立ち大キック↓七拾五式・改（×2）↓大朧車（×3）という連続技が成立する。途中を大キックにしたのは使うボタンをDのみにするため、七拾五式まではD連打でOKだ。満タンから7割以上持っていくにゃあ。



大七拾五式からは通常技・必殺技がいろいろとつながる。







燃えたら死ね

宿命のKOF 八神庵

走る姿がとってもラブリィ♡ないおりんだけど、相手を殺そうと健気にガンバるあたりもチャーミング（爆）。

担当：M.C.ハマー

庵は飛び道具あり連続技あり無敵技ありの、いわゆるスタンダードキャラという位置付けにある。

だが、それぞれが平均しているという訳でもなく、迎撃なら迎撃、攻めなら攻めを意識すればそれしか取りえがないキャラ以上に強力になれる可能性を秘めている。まずはそれぞれの戦法を具体的に見ていこう。

安定傾向 闇払い[illegible]

格闘ゲームで最もポピュラーな、「跳ばせて無敵技で迎撃」戦法は、京と同タイプの庵でももちろん可能。'95は前作に比べて飛び道具のスキが少なくなっているので、キャンセルで出しても見てから跳び込まれるということはない。鬼焼きも京のものより判定が広いので、多少跳び込み位置がズレていても当てられる。

跳び込みから闇払いを出す場合、大足払いにキャンセルがかからない点に注意。キャンセルをかけるなら立ち大パンチ（遠・近どちらでも可）か、ふっとばし攻撃にしよう。

小足払いを任意回数当ててから直接闇払いも、攻撃避け防止として意外と使える（しゃがんでいると攻撃避けを出せないため）。


実はガードされてもあまりスキができない。


ガードされるとふっとばしクラスの技で反撃されちまうぞ。

しゃがみ大パンチはキャンセルが効くものの技の出が遅いので、固め兼連続技としては使いにくい。せいぜいガードキャンセル対策程度に考えておこう。

[illegible]

庵の攻めは、ジャンプ攻撃・突進必殺技のどちらでも可能（かつ強力）。

上から行くとき、基本的に使うのは大キック。ノーマルの大キックは、出始めが横に強く、出終わりが下に強い。庵のジャンプは低く速いので、正面から跳び込む場合は空対空も兼ねて早めに出すようにしよう。

ノーマル大キックでもめくりは可能だが、庵にはもっと便利な百合折り（レバー後ろ＋D）というめくり専用技がある。リーチがある上に相手は引きずられてくる（自分のほうへのけぞってくる）ので、連続技にもつなげやすい。

蹴りを当てた後有効な行動は大体決まっていて、

①さらに跳び蹴り（百合折り）
②立ち大パンチ→闇払い
③小足払い連打
④死神（レバー前＋D）

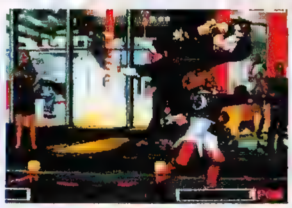
といった感じになる。小足払いから死神などとアレンジもできるが、あまり狙い過ぎると簡単に潰されるのでやめよう（攻めに融通が効かないのはこのシリーズの特徴だからね）。②は気絶狙い。③は入ったら葵花につなげ、ガードされたらまたジャンプか闇払いで削る。死神は出るのが遅いので、対戦慣れしている相手には出さないほうが賢明。


普通のキャラなら、どんなに打点が高くても大抵小足か近大Pにつながるぞ。

突進技で横から攻める場合、中間距離から奇襲、ガードキャンセルを狙うなら大の葵花、それ以外では大の琴月 陰を使う。琴月はガードされても、極端に隙が小さい（反撃できないキャラがいるほど返し技が限定される）ので、削りとしても使っていける。葵花は出が早い分ガードされた後の硬直が長いが、致命傷を受けるほどの隙はない（超投げは別として）。この技は3回連続入力で完成するが、実はどこでやめても隙の大きさは大して変わらない。なので、ワザと最後まで出して大技を誘い、鬼焼きなどでカウンターを狙うこともできる。早い技で安定されるようなら、うまくガード→ガードにならないようなタイミングで潰しにかかろう（ムズいけど）。


実は当たるとベニー―より痛い。キャンセル大葵花は要練習だ。


ゲージMAXならなおGOOD。これで反撃を受けたって人はハガキをくれ。


空中ヒットしてもムリヤリ運べる。GC狙いで出してみよう。

実戦連続技 八神庵編

●**ジャンプ大→近立ち大パンチ→大闇払い**

気絶を狙える連続技。スマートタイプはまずオチる。百合折りからだと若干気絶しやすいような気が…。

●**ジャンプ大→小足払い×n→大葵花×3**

見てからつなげられるのがポイント。気絶に入れるときは小足払いを大パンチにしてもいい。

●**しゃがみ大パンチ→八稚女**

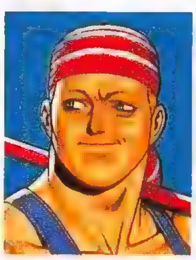
自分の体力が点滅しているときは、気絶させたらこれを狙える。難度は上がるが、カウンター攻撃からなら実戦レベルとして十分使えるはず。


あまり遠いと入らないけど、入れば大逆転だ!!

●**小闇払い→大琴月 陰**

一応入るってことで…。







パワー○○○○(クイズに答えてハワイへ行こう)

ぬ運命なのか '95 テリー・ボガード

まわりがパワーアップして
ちょっと弱めのテリーだが、
うまく立ち回ればやっぱり強い(と思う)ぞ。

担当：S.V.G.に失望したハマー

[illegible]

'95になってほとんどのキャラが強くなったなかで、パワーダウンしたとさえ言えるテリー。でも、もともと強かっただけにそのぐらいはハンデと受け入れ、実力で勝負してあげようじゃありませんか！

基本は攻め

今回弱体化したところでも特に気になるのは、以下の点。

①連続技で一発気絶ができなくなった



キャラによっちゃあ何とかオチるんだけどね…。

②ライジングタックルの横へのリーチが短くなった

③パワーゲイザーの出終わりのスキが大きくなった

④小足払いから近立ち大パンチにつながらなくなった

ライジングの穴はパワーダンクで十分過ぎるほど埋まるのだが、連続技に一発の可能性がなくなったのは痛い（テリーの2分の1の攻撃力でも、気絶するんなら同じことだもんね）。小足払いから大ダメージが入らないのも、相手に安心感を与えてしまう要因になっている。

それでもテリーは攻めるしかない。なぜなら今回全体的な攻撃力が上がっているので、



この相打ちが今回はキツい。

ライジングだけで受けに回ると打ち負けてしまうことが多いからだ（特に跳び込みまくりと飛び道具撃ちまくり）。そこで、たとえ堅くガードされようとも、「跳ばせない」「撃たせない」ように固め、地道に削りつつ連続攻撃が入るまで粘るしかないのだ。

クラックシュート大活躍の巻

テリーの強さを支えてきたクラックシュートは、やはり今回も、いや前作以上に頼りになる。移動・対空・連続技、すべてにおいて、これを勧めてもいいぐらいだ。

クラックは技のタイミングによって攻撃位置とやられ判定が刻々と変化するが、それらを通して考えると実に画面全体の3分の1程度（大ならもっと）をなぎ払う。誇張なしで、ちょっとでも動いたら当たると言っていい。特に近距離の固めの後間合いが開き、「跳び込もう」などと考えた輩はまず撃墜される。



こんなところでも当たる。究極対空技!?

そしてガードされたときも、'94と変わらずスキがない。きちんと最後の踵（かかと）を振り切った状態が当たっていれば、大クラックでも反撃されることはない。もしこうなったら、テリーのとれる行動は主に次の4つ。

①通常技（投げ）



こうなってからが勝負どころ（ほとんど運だけど）。

②ダンク（ライジング）

③攻撃避け（→カウンター攻撃）

④何もしない

対戦相手がクラックを分かっていない場合、②がバリバリ決まる。ライジングは無敵時間が短くリーチもないので、決め打ちで出すなら小ダンクを使おう。ちなみにこのとき



うまくいけば京の鬼焼きだって引っかけるぞ。

下りをガードしてくれたら、再度ダンクを試みてもいいだろう。実は非常にスキが少ないぞ。

相手がクラックをわかってくると、今度はダンクやライジングの空振りを期待して技を出さなくなる。そうなった



小連打が見えたらカウンター攻撃は出さず、無敵→無敵でダンク。

らこっちのもの、そこから通常技やカウンター攻撃につなげ、またクラックで削り&接近する。裏の裏をかいて無敵技を出すようになってきたら、今度は③や④でさらに裏をかく。精神的な簡易2択の完成だ。クラック→小技からめくりを狙って跳んでもいいだろう。ガードされやすいが、焦燥感を助長するには十分だ。

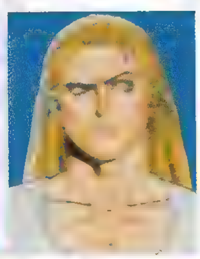
クラックは出かかりが横に弱く、リーチのある中・上段攻撃や速い突進技に潰されやすい。もしそこを狙われるようなら、クラックの代わりにレバー前＋Cのバックナックルを使ってみよう。リーチがべらぼうに長いので、相手の技の出かかりを逆に潰してくれる。



置いておけば、突進技にも互角に渡りあえる。

今までのテリーは小バーンやジャンプで近付いたほうがリスクが小さかったが、今回はクラックを使おう。全体がスピードアップしているため、反応して何かしようとするよりは「反応させない」動きをしたほうが強いぞ（サルっぽいけど）。







知っておきたい連続技

●ジャンプ大キック→近立ち大パンチ×2→必殺技

テリーと言えばこれ。最後は小クラックが安定だろう。ゲイザーを狙った場合、画面端でガードされると必ず反撃されるので要注意。

●小足払い×1〜3→パワーダンク

小連打がやりづらくなり、ライジングも届きにくいので、できればダンクを使いたい。が、入力は少々難。

なぜ声が十○衛!?

KOF 所詮は相容れ ビリー・カーン

実は結構ツライ闘いを強いられるビリー。嫌われてもいい!! たくましく育ってほしい!と思う。

担当:DBZ2を買い直したハマー

キャンセルなどを使った連続(連携)攻撃がセオリーとなるキャラが多いKOFシリーズにおいて、ビリーは数少ない「単発キャラ」になっている。餓狼スペでは脅威だった長い三節棍、今回はどうだろうか。

一発に賭けろ!?

ビリーは遠距離戦が得意そうだというのは、見た感じからでも容易に想像できる。実際そうなのだが、細かいことを言えば「近距離だとお手上げ」なので、仕方がないから「近寄らせない」ように闘っていくしかない、という結論になる。結果、遠距離だと多段ヒットが狙えないので、必然的に一発の重要度が増してくるのだ。


すぐに小技を差し込まれてしまう。

何だかんだで、使うのはやっぱり棒がらみの技。使用頻度の高いものとして、

- 遠距離立ち小パンチ
- しゃがみ大パンチ
- カウンター攻撃
- 三節棍中段打ち

がある。順にスキが大きくリーチが長くなっているので、距離と状況によってうまく使い分けていこう。このうちカウンター攻撃にはキャンセルがかかるので、必ずセットで中段打ちを入力すること。カウンター攻撃がいい間合いでヒットしていれば連続技になる。


近いと当たらないので、接近戦での反撃には使えないぞ。

ビリーには無敵技も通常対空技もない。よって前述の技で牽制しているとき、遠立ち小パンチ以外の技を空振りしたところに跳び込まれると、攻撃避け→投げ以外の方法で切り返すことが非常に難しい。


立ち大キックは、見た目対空っぽいが全然使えない。

そこで、超先読みに神経を集中し、雀落としや垂直ジャンプパンチを使って、まるでそうなるのが運命だったかの如きタイミングで返していくしかないのである。

垂直ジャンプは比較的安全なのだが、ここは一つ雀落としを狙ってダウンを奪い、倒れている間に気合を溜めよう。


空振りすると、見てから跳び込まれる。シャレにならん。

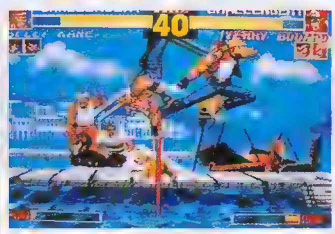
もし本気でビリーを使う気があるのなら、とにかくいかなる状況においても、恥も外聞も捨てて気合を溜める必要がある。でないと強力な連続攻撃にすぐ押し負けてしまうぞ(破壊力が増すだけでなく、こちらの技がヒットしたときの反動が大きくなるため間合いを離しやすい)。

雀落としなどで跳び込みを返すことができるようになると、相手は警戒して(空振りを期待して?)跳んでこなくなる。そうして余裕ができたなら、今度はこっちから跳び込んでみるのもいいだろう。

ジャンプ攻撃は技によってかなりクセがあり、①大パンチは出始めが横に強く、出終わりは下を向く。②ふっとばしは前方斜め下にかなりの射程を誇るが、懐の相手には当たらない。③小キックは下への判定が強く、一部のキャラには昇りで当たる——といった感じ。


対空攻撃を直接潰せる。が、その後に…。旋風棍でも出す!?

ただ、ジャンプ攻撃全般に言えることとして、「地上の技に非常につながりにくい」ということがある。よって面白いようにくらい投げされてしまうので、連続技狙いで跳び込むのはやめよう。旋風飛翔棍は出てしまえば強力だが、出るまでが遅く、キャンセルでも昇り蹴りなどで反撃される。多用は禁物だ。


出始めは無敵なんだけどねえ…。

超火炎旋風棍は、まともに当たれば一発で勝敗を決めてしまうほどの破壊力を秘めている。が、技の前後のスキが大きく、真剣勝負では実際問題として使えない。活路を見いだすならば、打点の高い跳び込みや突進技に対してガードキャンセルをかけるといいだろう。ただし、ある程度先読みで先行入力をしておく必要がある。

ちなみにガードされると余裕で反撃されてしまうため、削りにはとどめ以外使えない。さらに、最後に出す火輪の部分は、アテナや影二などの飛び道具反射技ではね返ってくる(もちろんくらってゲージ半分のダメージ)。


飛燕疾風脚やトルネードキックが狙い目だ。







極限流連舞拳でタコなぐり!!

亡を賭け…

'95 リョウ・サカザキ

なにげに、飛燕疾風脚の勝ち!?
気にくわないけど、怒ったってはじまらない。
新生リョウはミニ乱舞で勝負!!

担当:FRS-N,O

ひえんしっぷうきゃく〜 飛燕疾風脚があ〜 うえんえ〜ん!!

全般的にほとんどのキャラがパワーアップされているKOF'95。もちろん、リョウもパワーアップしているにはしている。しかし…、'94のときの超基本攻めパターンである、**「虎煌拳↓小飛燕疾風脚↓小足払い×n↓大足払いキャンセル飛燕疾風脚」**がとてもやりにくくなってしまった。その主たる原因は、飛燕疾風脚後の直後の硬直。これがとんでもなく長くなってしまったのである…。つまり、ガードされると反撃を受ける可能性がかなり高くなったということ。


だぁ?なんだこの硬直は!!

なんでぇ〜!? 一部のプレイヤーのヌルすぎる意見を反映させてしまったのかぁ?じゃあ何のために攻撃避けがあるんでしょう。すっげぇ、謎。って、思ってる人も多いのではないでしょうか?しかし、グチってたって始まりません。文句言えば言うほど、硬直が短くなるんなら毎日言いますけど。ここはひとつ、前向きにいこうではありませんか。

というわけで、'94で使っていたラッシュはあまり有効ではなくなってしまったが、毎回、飛燕（小）をガード後反撃しようとしてくる人には、飛燕の先端をガードさせて硬直後に虎咆をブチかましてやるといい。

攻めの主軸はやっぱり虎煌拳だが、前回の飛び道具速射が実は残っているのでこれもからめてみよう。やり方は、小虎煌拳を出したら、間髪入れず大虎煌拳を入力。ただし、この大虎煌拳のコマンドは←↙↓↘→＋大Ⓟ。こうするとなぜか、1回だけ速射することが可能だ。


なぜかできないはずの速射の名残が…!?

虎煌拳を出すときは、大足払いか、ふっとばしにキャンセルをかけて行う。この中に先程の速射をからめていこう。

このほか、ジャンプをからめたりして近づいたら、小足払い↓一歩あるいて小足払い↓ふっとばしキャンセル虎煌拳などで攻めたてる。この中に新技、氷柱割り（レバー前＋大Ⓟ。しゃがみガードできない）も加える。一見、俗にいう「2択」っぽいが、氷柱割りのモーションが長いので慣れると反応されてくるようになる。くれぐれも、2択もどきのみで勝とう、なんて思わないほうがいいぞ。


跳び蹴りの後なんかにいい。しゃがみを潰せ。

ちょっと近づくと、すぐ足払いをシャカシャカ出してくるプレイヤーがいるが、そういう相手にはダッシュ↓空中虎煌拳が有効。しかも…、通常フィールドならその後に大足払いが、画面端ならば空中虎煌拳↓小足払い↓しゃがみ大Ⓟキャンセル大飛燕疾風脚が連続して入るぞ。


画面端なら、ダッシュ空中虎煌拳を当て…、


しゃがみ小Ⓚ。端なら離れない。


しゃがみ大Ⓟに連打でつないで…、


キャンセルの飛燕!!いい感じ。

新技は使えるか!? 極限流連舞拳

'95から新しく追加された、極限流連舞拳。この技は、成立条件がいくつか存在する。まず相手を投げることができる状態であること。つまり、相手がノーガード時か、くらいポーズ時であること。くらいポーズ…?そう、KOFでは、くらいポーズの相手にコマンド投げを入力すると連続技となる。しかし、ガードポーズ中は不可。これはKOF独自のシステムなので覚えておこう。連舞拳も、相手のくらいポーズ中に入れることが可能だ（ただし、間合いによって1発目は空振り、2発目から入る）。


連舞拳のあとに…、


追いうち可能。今のところ暫烈拳がいい。

さて、この新技は実はまだ秘密が隠されている。なんと連舞拳終了後に追い打ちがかかるのである。リョウの場合、追い打ちにいい技は暫烈拳がベストのようだ。連続にすると、かなりのダメージを与えることができる。

最後に、連舞拳は相手が攻撃避けをしていると空振りしてしまう（一人でおどってるみたいでバ○まるだしのスキだらけ）。これには十分注意してほしい。







7(+1)色の必殺技を持つ男

極限流の存

如月影二

K.O.F.にしては扱いの難しいキャラだが、慣れれば超安定ポイントゲッターになるぞ。

担当：武闘伝2派ハマー

スペースがないので、早速本題に入ろう。

「間」をつかめ

ここで言う「間」には、「間合い」「タイミング」の二つの意味がある。タイミングが重要なのは影二に限ったことではないのだが、間合いに関しては人一倍神経を使う必要があるだろう。

今回は大雑把ながら、この「間合い」に注目して戦法を考えてみよう。

遠距離

こちらの直接攻撃が届かないぐらいの距離では、飛び道具である斬鉄波をメインに、近付く手段としてダッシュ、骨破斬り、大ジャンプを使っていく。

斬鉄波はスキが大きいものの、他の通常飛び道具を貫通してくれるため、イニシアティブをとりやすい。ただしスキが大きいため連発ができないので、牽制のみではなく、あくまで接近するための「きっかけ」として使っていこう。

斬鉄波の後、相手は基本的に「ガード」「攻撃避け」「ジャンプ」しかできないので、骨破斬りやダッシュキャンセル霞斬り、影うつし→投げなどで対応していける。

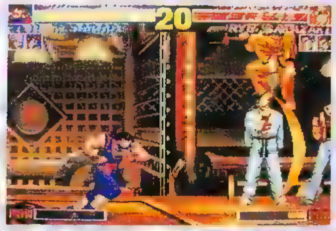

ここからどう出るかでプレッシャーのかかり方が全然違う。

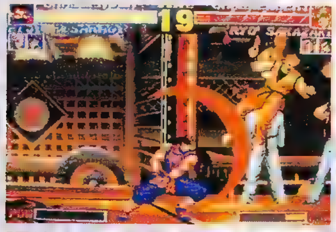
それぞれ少し解説すると、骨破斬りは普通に届いた場合、適度に離れるのだが、攻撃避けで避けられると走り抜けてしまい、技も出さない。だがこれを逆に利用して、相手が斬鉄波を避けることを見越して、骨破斬りを「置いて」おくのだ。骨破斬りの判定は残るので、もし相手が反撃に失敗したらこの置き骨破に当たり、さらに影二のほうが先に動けるようになるので、連続技が入ってしまう。**置き骨破→近立ち大キック×2→大骨破斬り**などといった気絶連続技まで狙えるので侮れないぞ。


完全に端同士からなら、大骨破がめくりになることも。通常は小で出そう。

また、影二のダッシュは地上なので、必殺技でキャンセルできる。斬鉄波をジャンプで避ける相手にはこれを利用して霞斬りを当てよう。

斬鉄波がらみ以外の接近方法としては、天馬脚や大ジャンプがある。速い飛び道具を撃ってくる相手に有効だが、注意すべき点として、影二のジャンプは横に対する距離とリーチがないということがある。遠距離から跳ぶ場合は必ず大ジャンプにしよう。


ここまで走って、


「霞斬り！」タイミングに気をつけよう。

中距離

無敵技のない影二にとって、この距離で先手をとられるのは精神衛生上よろしくない。よって「相手の技を潰す」感じで、強く安定した技を選んでいくことになる。

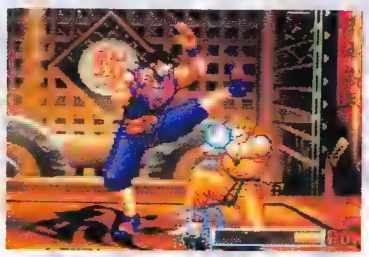
一番堅いのが遠距離立ち小キック。性能的には文句のつけようがないが、決定打にはならない。ここから削りでプレッシャーをかけていくなら、大霞斬り、気孔砲、小天馬脚を使う。ただし攻撃避けにはヤバいので、そういうときはダッシュ→投げも意識するといいだろう。

少し焦らせて反撃を誘ったら、そのスキに早くて下に強い2段技の大キックで跳び込んで連続技を狙う。


これが強い。ただし立ちガード可。

近距離

使う技は2つのみ、しゃがみ小パンチ連打と近距離立ち大キック。もつれてよく分からなくなったら、しゃがみ小パンチ×n→小霞斬り or 気孔砲で中間距離に戻す。連続技狙いならば立ち大キックにキャンセル（1、2段目のどちらでも良い）をかけて必殺技。よほど離れていなければ斬鉄蟷螂拳も入る。


パワーがマックスだと2段目がスカッてしまうことがある。注意しよう。

頭上に注意

影二の対空は、基本的に霞斬りとしゃがみ大パンチ。条件付きでしゃがみ大キックとふっとばし攻撃も使える。霞斬りが一番確実だが、出が若干遅く攻撃判定もすぐ消えてしまうためタイミングが難しい。同様の理由でカウンター攻撃も強力なものの使いづらい。攻撃避け→投げとうまく使い分けよう。


近距離立ち小キックは全然弱い（カウンター攻撃はOK）。

連続技は、**ジャンプ大キック（×2）→近立ち大キック（×2）→必殺技（斬鉄波・影うつし以外）**だけ覚えておけば困ることはないだろう。小攻撃からは流影陣以外つながらない。

影二の一番のライバルは「コマンド入力」。気孔砲と天馬脚はないものと思ったほうがかえってやりやすいぞ。







パワーアップした電撃でシビれてみるかい?

足技の舞い '95 二階堂紅丸

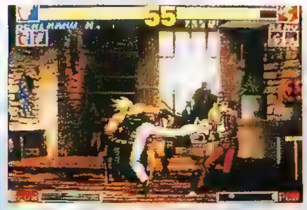
居合蹴り、反動三段蹴り、真空片手駒を駆使して、華麗で変幻自在な闘いぶりを披露しよう。

担当：KFC-SC派ぴぐ

小足払いの連打ができなくなり、以前みたいに小足払い連打からの居合蹴りは不可能になってしまった。しかしそれだけで紅丸が弱くなったと言えるのであろうか。答えはNOである。
わりと目立たないところでちゃっかりとパワーアップをはたしていたりするのだ。
まずはその具体的な部分を明らかにしてみよう。

さりげなく強化された技の数々

ここでは密かに強くなっている技を見てみよう。
まずは出るのが速くなった雷靭拳。もともとガードされても反撃を受ける技ではないので、先端部分を当てるように出していけば中間距離で非常に頼りになる技といえる。
居合蹴りは威力が上がっている。しかも居合蹴りからさらに反動三段蹴りまでつなげばかなりの大ダメージを与えられるぞ。
真空片手駒は特に強くなったようなところはないものの横方向に対する判定の強さは健在。相手の目の前に足先が届くかどうかというところで出せば、相手は身動きがとれなくなる。ABCD同時押しで回転を止められるので、しばらく回ってみたり、すぐに止まったりと変幻自在な動きを見せてやろう。


中距離では立ち大キックも使い勝手がいい。

片手駒と跳び込みで押せ押せだ

それでは基本となる闘い方を見ていこう。第一に狙っていきたいのが跳び込みからの連続技。小足払い連打がきかなくなっているので、ジャンプ大キックが入ったら次は小足払い一発から居合蹴り→反動三段蹴りへとつなぐ。この連続技なら体力満タンから半分ほどを一気に奪うことができる。
とはいってもやすやすと跳び込める機会など、それほどあるわけではない。こちらがなんらかのアクションを見せ、それに対して相手がつられて動いてしまうような動きをすることが大事になってくる。つまり相手を崩して反応を遅らせるということだ。そこで役に立つのが実は真空片手駒なのである。
立ち大パンチ、立ち大キック、大足払い、雷靭拳、居合蹴り、スーパー稲妻キック（ベニサマー）などをガードされたときは、とりあえず真空片手駒を出してみよう。紅丸の必殺技は意外とスキが少ないので、この時点でアドバンテージをこちら側が握っている。
真空片手駒をくらってくれれば、それはそれで問題なし。もしくらってくれなくても滅多なことでつぶされる技でもないし、すぐに止まることもできるのでなんの心配もない。
真空片手駒が当たって相手が吹っ飛んだらダッシュで追いかけていこう。そこからめくりを狙ってジャンプ大キックで跳び込んだり、起き上がりに小足払いや真空片手駒を重ねてみる。
ここでもし相手を画面端に吹っ飛ばしていたらこのうえない攻撃の好機。相手を画面端に追いつめた状態で密着から小足払い2~3発→大足払いとガードさせる。大足払いは先端を当てるように。そこから大ジャンプで跳び込めばたまに裏に回ることがある。もちろん狙いは小足払い→居合→反動だ。
真空片手駒が当たらなかったら機を見て回転を止め、そこからさらに大ジャンプで跳び込んだり相手が急いで追いかけてくるのを見越して雷靭拳や真空片手駒を置いておこう。


着地居合蹴りや真空片手駒が有効。


三段蹴りは空振りしてもスキがないので、


大足払いをガードさせたら大ジャンプで跳び込んでみよう。


裏に回って小足払いから連続技だ。

[illegible]

今も昔も雷光拳が根元から当たったときの威力はすさまじい。ではその雷光拳を当てやすい状況とはいったいどんなときであろうか。
まずは突進系の必殺技を持っているキャラ（できれば地上突進系が望ましい）やダッシュからの攻めを絡めてくるキャラ（アテナ、ラルフ、クラークなど）を相手にしたとき。そろそろ突っ込んできそうだと思ったときに雷光拳を置いておくような感じで出してみるといいだろう。
あるいは意味もなく垂直大ジャンプし、空中でコマンド入力して着地の瞬間に出してみたり、ベニサマーや反動三段蹴りを空振りしたときに着地で出したりするのもおもしろい。
さらにはカウンター攻撃にキャンセルをかけて出すという手もある。A+Bで攻撃避けを出したらあとはレバーをぐるぐる回しながらCボタンを連打する。これでうまくいけばカウンターキャンセル雷光拳が出る。コマンド入力に自信があるなら普通に入力してもよい。紅丸のカウンター攻撃は短いという欠点があるが、裏を返せばもし雷光拳までつながれば至近距離で雷光拳がヒットすることになるので超ダメージを期待できるということにもなる。ぜひともマスターしたい連続技だ。


らいこーけんっっ!!泣きたくなるほどの超威力だ。


カウンター攻撃にもキャンセルをかけて、







華麗なるKOF

ベノムストライクでOKよっ!

キング

何と言ってもキングはベノム。ヒマさえありゃベノムストライクだ!

担当：K-TAN

さて、KOF'94ではかなりの強さを見せてくれたキング。今回は、取り戻した必殺技サプライズローズと共に、基本的な戦法を見ていくとしよう。

やっぱりベノム

キングといえば、やっぱりベノムストライクだ。その切れ味はとどまることを知らず、今でも相変わらずだ。いや、もっと増しているもしれない感が漂う。

このベノムを使うときは、相手との間合いが近距離か、中間ぐらいの距離で使用するといい。

ベノムは出るのが速く、前方のシールド的な役割を果たすので、近距離戦では有効だ。

相手との間合いが中間ぐらいならば、ベノムだけでなく、トラップショットも使っていこう。このトラップショットは間合いが広く、意外と相手を吸い込んでくれるのだ。

このベノムを相手が避けるようなら、近づいて投げ。

また、避けから攻撃をしてくるようならトラップ、といったようにいろいろと使い分けが面白くなりそうだ。


この距離で避けられたら、


ぐるんちょよ。

一方、遠距離でベノムを使う場合、相手としては、避けるかジャンプで跳び越すかだろう。

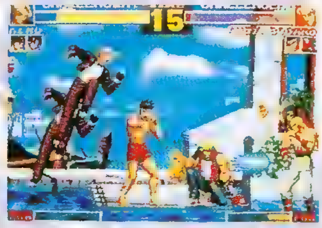
避ける人には、小ベノムを撃ってから大ジャンプで跳び込んでいったり、前ダッシュで近づいて大ベノムやトラップといった技が使っていける。

こちらがジャンプしていったときに対空技で落とされ続けるようなら、戦法を切り替えるようにしよう。

また、逆に大ジャンプで相手が跳び込んでくるようなら、しゃがみ大パンチで落とすか、前ダッシュで前に逃げるようにしよう。もちろん、避けてからの攻撃もいいだろう。

遠くから撃つときは小ベノム、近くで撃つときは大ベノムがいい。


小ベノムを撃って、


ガーンと跳んでく。

トルネードで奇襲

そう、この技を忘れてはいけない。ベノムと同様に、中間ぐらいの間合いで出すのが有効だ。

当然ベノムとの組み合わせもあり、小ベノムからトルネードを出してもいいだろう。


避けてばかりで攻撃を出さない人には投げ。

あまりにも避けられてしまう場合は、ベノムで牽制しつつ投げを混ぜていくようにしよう。そうすると相手は、投げを阻止するために攻撃しなければならないわけだから、そこへトラップやトルネードを叩き込むのだ。近距離で使用するのもいいが、やはりこの場合は自分を跳ばすより、ベノムを跳ばしたほうがいいだろう。

サプライズローズの使い道はいかに?

まず、小と大で跳んでいく距離が違い、小は短く大は端から端まで跳んでいくほどに長い。

一度真上にジャンプしてから相手めがけて踏みにいくというものなのだが、この技は、よく飛び道具を使う人に使用するといいだろう。

しかし、先読みしていかないと、対空技などで落とされることもあるので注意していきたい。が、落下速度が速いので、反応されにくいという点もある。


こうなりゃラッキー！

それなら、「どうせ飛び道具を跳び越えるなら、普通にジャンプしていったほうがいい」という人もいるかもしれないが、垂直ジャンプで避けたのと、サプライズで避けたのかを、相手に誤認させることができ…そうにないか。

このサプライズローズという技は、相手にヒット、またはガードされても、着地に反撃を受けることはない。が、その後は、お互い五分の状態になる。

また、キャンセルをかけて出すことも可能で、この場合小で出さないと踏めないのだ。大だと、とんでもない方向に行ってしまうぞ。

気になるイリュージョンダンス

'94では、とてつもなく強力だったイリュージョンダンス。


この間はやはり無敵ングだ。

'95では弱体化しているものの、バック転している最中は無敵だ。が、無敵時間は、少しだけ短くなっているようだ。これを出すときは、近距離戦で使おう。

だが、投げられ判定あり。





みんなのオリジナルチームは!?

KOF'95

第一回 オレの話を聴けぇ

中途発表の巻

応募総数3327通(ウソ、まだ数えてません。でもそのくらいある)に及ぶハガキの中から優秀作をピックアップ。まだまだ募集は継続中だゾ。

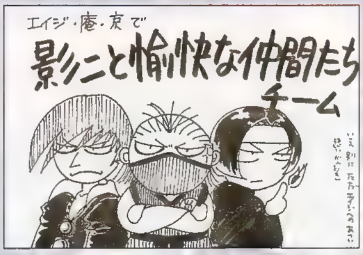
8月15日号で産声をあげ、翌8月30日・9月15日合併号ではSNKの協力を勝ち取るにいたるまで成長したOOTキャンペーン。今回は、その(オレ様オリジナルチーム)第一回途中経過発表といってみましょう。

しっか〜し、今回掲載のハガキは合併号発売以前に届いたものであるため、実をいうとSNK協賛のキャンペーンの対象外になっちゃいます。

というわけで今回掲載したみなさんには、なんのプレゼントも特典もありません。や〜い、ざまぁみろ、じゃなくてホントにゴメンなさいですぅ。

でもキャンペーンのほうにはまだまだ間に合うので奮って応募してくださいね。イラストのほうももうしばらく募集しますのでこちらもよろしく。

それでは優秀作品の発表に移りたいと思います。



(石川県 P太郎さん)この人たち見てるととても愉快なようには…。



(兵庫県 岸田和浩君)だぁ〜っ、残暑厳しい中でむさ苦しいヤツらが揃ってんじゃねぇ〜っ。

●チャン、キング、舞
☆むっちんぷりりん超セクシーチーム
三人ともはちきれんばかりの見事なボディ。確かにムチプリには違いあるまいて。

●ケンスウ、ロバート、舞
☆ザ・マンザイチーム
「なんでやね〜ん」でお馴染みケンスウが龍連牙でつっこむ─ロバートが龍牙でつっこみ、舞はハリセンチョップ(立ち大パンチ)でつっこみ。ボケ役がいないのが唯一の欠点。

●チン、紅丸、庵
☆ひとくせもふたくせもありそうな奴らチーム
チン、酒グセ悪いぞ(見たまんま)。紅丸、女グセ悪いぞ(予想)。庵、それ寝ぐせ?
(福岡県 CHAR☆弥生さん)

★マンザイチームには撃壁背水掌でより強烈なつっこみを身につけたアンディを加えてほしかったな。

●チャン、チョイ、庵
☆ドラえモンチーム
チャンがジャイアン、チョイがのび太、庵がスネ夫でキャスティングはバッチリ。もちろんスネ夫は髪型で。
(神奈川県 侍・五郎君)

★いい感じ。チャンと庵がチョイに向かって「のび太のくせに生意気だぞ」って言ったりするんだろうなぁ。

●いおりん、ビリー、チン
☆自分の服に疑問はないのかチーム
そのものズバリチーム。いおりんの服はヘンすぎる〜!しかもビリーが大昔の変な服装に戻ってしまっている〜!でも本人はカッコイイと思ってやっているんだろうな…。
(東京都 BLACK・JACK君)

★ヒガシみたいなハダカよりやマシかも。

●大門、クラーク、チン
☆伝説のお荷物どもチーム
大門を筆頭にお荷物として扱われてきた三人。ならば、お荷物はお荷物なりに主人公格を殺ろうじゃないかということで結成。
(神奈川県 お荷物命君)

★ウチのゴローちゃんに向かってなんてこと言うザマスか。

●京、庵、アテナ
☆ブルセラ高校生チーム
制服が高値で取り引きされてそう。ちなみに京のは4万、庵のは3万、アテナのは7万くらいが相場かな。
(富山県 岩下元博君)

★学生チームネタは多数あれど、ここまで話が遠い世界にイッちゃったのは…。

●チン、ラルフ、クラーク
☆亜流水戸黄門
助さんと角さんは誰でもよかったけど、相対しているのはこのふたりでしょう。散々暴れまくったあとはチンでトドメ。
(東京都 茶道楽君)

★実は黄門様ってば、わりと強いんだよね。

●京、庵、アテナ
☆三種の神器チーム
京は草薙の剣に、庵は八咫瓊勾玉にまつわる者。そしてアテナのサイコリフレクターを八咒の鏡に見立てれば三種の神器のできあがり。
(神奈川県 あとはサイコピームだけ君)

★技アリのチーム構成。さぁ頼朝を倒しに、いざ鎌倉!

●クラーク、チョイ、ケンスウ
☆探検・発見ぼくの町チーム
クラーク扮するクラさん、同じくチョーさんにケンちゃん。NHK教育の黄金トリオだ。ちなみにチョイは飛翔脚でフムフムってことで。
(埼玉県 JARLE君)

★朝から昼まで教育テレビにドップリと浸るのが正しい夏休みの過ごし方ナリ。午後になったら心霊特集と高校野球が王道(隠れタップ君ファン)。



(山口県 榊原れむさん)こんな親衛隊がいたら絶対に近付けなさそう。ケンスウ危うし?



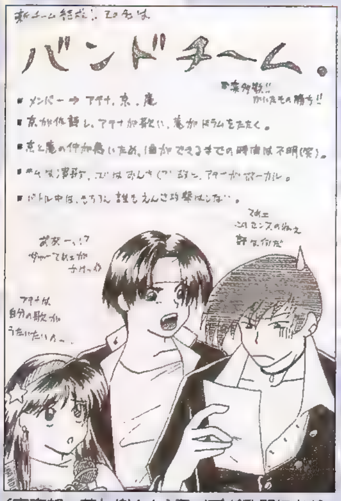
(三重県 仲川若之進さん)OOTではおそらく最大派閥の京サマ、キム、ケンスウチーム。



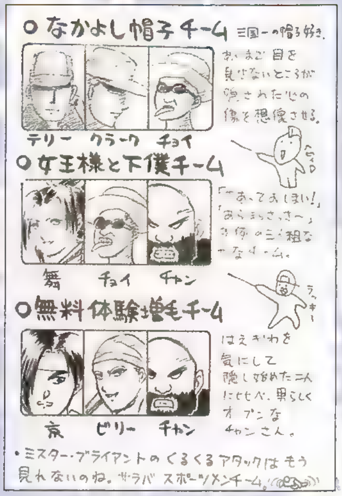
(千葉県 氷瀬霧戈さん)バンダナチームはOOTベスト3に入る多数派。なぜかケンスウが気になる。ウチの弟にしてもいい?



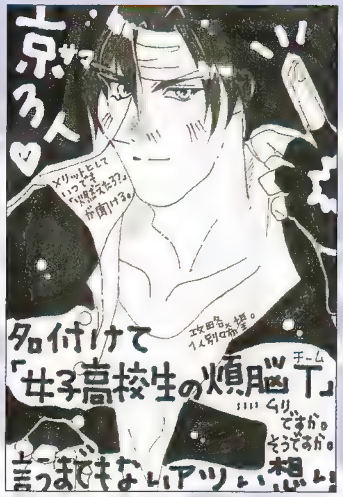
(福岡県 よいち君)オトコたるもの四十過ぎてからが勝負よ。でもサムすぎ…。



(東京都　葵七樹さん)ライブが乱闘になりませんように。



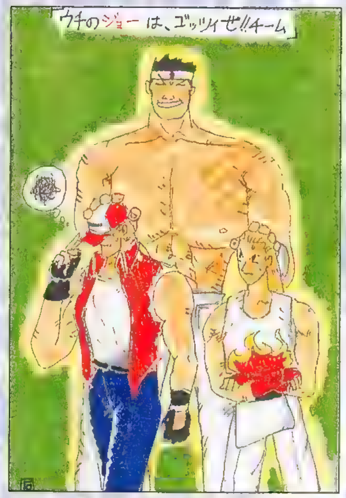
(青森県　しゅりけんのおやす君)くつ、京サマはハゲなんかじゃないやい。



(高知県　加藤春菜さん)オレも京サマ三人チームがいい。考えただけでシアワセ。



(神奈川県　藤原賢介君)しげるさんにもイエ～イとか言ってもらいたいもんです。



(東京都　G24君)ヒガシくん、しばらく見ないうちに随分変わっちゃったね。



(大阪府　ザ・忍者マスター君) 現実はキビシいっす (泣)。



(大阪府　ギース親衛隊)対抗して超醜悪ワキ役チーム募集 (ウソ)。



(神奈川県　速魚時雨さん)心配しなくてもあんなアタマはそう簡単にはできません。



(東京都　記内真美子さん)こっちもバンダナチーム。実は人気者が揃ってます。



(兵庫県　ちょこぼかめんさん)天才っていったい…。



(神奈川県　晃華さん)いおりんてばなんだか異質の生命体って感じ (動きが)。



(愛知県　大槻ミチロウさん) ひ～カンニン、そんな目でボクのこと見ないで。

満は持したか？

鉄拳 TEKKEN 2

この時期、飛ばしに飛ばしまくっているこのゲームの、象徴とも言える例の技が遂に…。

担当：チーム黒岩
文責：アディトシ

遂に公開！10連コンボ!!

鉄拳には他の格闘ゲームと一線を画せる、強烈な特徴を持った技が2つある。1つは〝ガード不能技〟と呼ばれる、文字どおりガードができない技。全搬的に技の出がかなり遅く、当たれば多大なダメージを与えることができる。

2つ目は、そう、今回公開となる〝10連コンボ〟だ。

1発1発規定のボタンを、レバーと組み合わすことにより、普通は途切れてしまう攻撃が10発まで繰り出せる究極の連携技。

10発出すということは、当然10回ボタンを押さなければならないわけで、コマンド(ボタンの順番)を覚えるだけでも容易ではない。

しかし、それ以上にやはり全発出すのが難しい。ボタンのタイミングは体で覚えてしまうぐらいでないと、実戦にはとてもじゃないが投入できないのだ。

また、ただ出せるだけでもダメ。技1発の性質(上・中・下段)を頭に入れ、どこから どこまでが連続で、どこで連携になるか知っておく必要がある。

これらを克服できたら、10連コンボは宝の持ち腐れとならずに、対戦で効力を発揮してくれるだろう。

と言っても中には、どう考えても使えない10連コンボを持っているキャラもいるかもしれない。それは追々わかるとして、とりあえずは出せるようにしておこう。

君は出せるか？

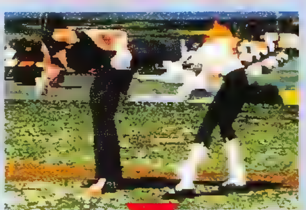
前作、鉄拳では10連コンボはボタンを正確に1個ずつタイミング良く…と思っていたのは束の間、同時押し連打で出せた。つまり、LK RK LK LKとあったらキックボタン2つを同時に押し、次にRP RP LPときたらパンチボタン2つを同時押し(連打)。ヘタするとボタン4つ全部を同時押し連打すると出せたのだ。

さすがに、こういった楽な出し方は今作ではできなくなったが、目押し(1個ずつタイミングよく)でないと絶対に出ないということはない。

コマンドを正確に覚えた上で、1個ずつ先行入力を心掛けて連打していけば、一通り出せるだろう。

しか〜し、今回から10連コンボには分岐点が設けられていて、一定の場所での思案が許される。連打法だと…ね。

平八10連コンボ


①平八10連のスタートは、このミドルキックから。


②立ちRPとくれば…。


③裏拳が出て鬼哭連拳。伝統だね。


④倒れないバージョンの奈落払い。1発…。


⑤2発。キツイだろ？


⑥左アッパー。この後分岐を考えることができる。


⑦基本コンボを選べば、この立ちRKから。


⑧立ちLP。ちょっと前進する。


⑨渋いバックナックル。次はラスト。選択できる。


⑩基本コンボのラストは、ジャンプミドルだ。


⑪ラストのみの選択技。雷神拳。カズヤっぽい。

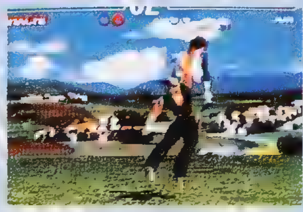
新システムに対応せよ!?

前作での10連コンボの占める地位。実のところ、それほど高いものではなかった。
確かに非常に威力の高い、魅力的な技ではあったが、それは相手の対応が悪かったときの話。
それよりもカウンターで崩拳、風神拳を当てて、半分以上減らす。これを狙っているほうがリスクも少なく、ヒット率も高い。
ところが今作からは、全搬的に技のダメージが低く設定されており"1発入れば終わり……"という状況が少なくなった。
また、起き攻めも難しくなり、威力あるダウン攻撃はほとんど入らないのが現状だ。
こうなると手数の多さ、攻めている時間の長さが非常に重要になってくる。
そういった理由から、今作での10連コンボの地位は、まず間違いなく高いのだ。
そんな新・10連コンボは、今作から一通りでなく、何通りか出せるようになった。
10連コンボと称して、15枚の連続写真で構成している平八10連コンボ。こいつを例にとって説明しよう。
要するに平八10連コンボの分岐点は2つあるということ。①〜⑩の写真は基本となる形であって、6発目終了後には1つ目の分岐点がある。基本通りRKを押すか、分岐コンボのRPを押すかの選択ができるのだ。
分岐コンボを選択（RPを押す）してしまった場合、この後10連を続けるならLPRPLPと押すしか道は残っていない。
だが基本コンボを進んだ場合（RKを押す）は、残るは9発目終了後、RK（基本）かRP（分岐）のどちらかを取れるわけだ。ちなみに言うとRKのほうが威力は高いぞ。


⑫6発目終了後の分岐コンボスタート。


⑬左アッパー。普通か…と思ってたら何と！


⑭鬼神拳／これがキャンセルされて…。


⑮雷神拳が入る。超豪華な空中コンボで占めるのだ。

10連コンボ　コマンド表

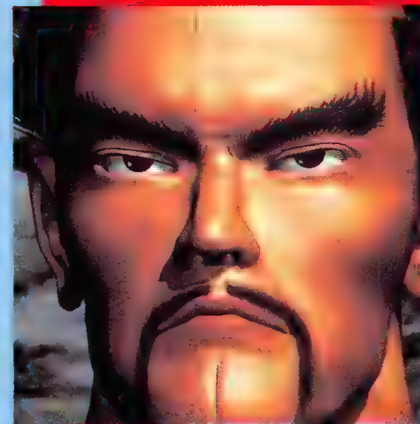


男なら拳で語れ!!

三島平八

カズヤに代わって主人公に大抜擢された、男平八54歳。そう、彼は生きていた。

担当：C・LAN



HEIHACHI MISHIMA

プレイステーション版ではすでにおなじみの平八。カズヤを凌ぐ強力な技群は今なお健在だ。今はなき（?）カズヤに思いを馳せつつ、涙を飲んで平八にすべてをまかせるのだ。それが正しいカズヤフリークの姿といえる。

伝説のニュートラル通過技

前作では出しにくさがほんの少し魅力だった、風神拳を始めとする「しゃがみダッシュ」からのコマンド技…。

鉄拳2でも、その独特の入力法は変わっていない。コマンドの表記が、⇨⇩⬂（or⇨⇩⬊）となっている技は、正確には、⇨（ニュートラル）⇩⬂ということなので注意しよう。ではまず⇨N⇩⬂系の技から見ていくことにしよう。

●風神拳

ダッシュ右アッパー。スルリと懐に潜り込みつつ放てるので、中間距離から出すと効果的。ヒットすれば必ず浮くので空中コンボの餌食だ。



中距離離戦の要、風神拳。

●雷神拳

モーションの大きさは他の追随を許さない左アッパー。この技で狙うのは相手キャラのスキや奇襲ではなく「ウケ」である。無理矢理な使い方を模索するのもヘイハツアーの1つの生き方だ。

●奈落払い

回転足払い。RKボタンを押す回数によって、最高3発まで連続で出せる。下段急襲技として使い勝手は上々だ。この技の最中に、レバーをニュートラルにしてRKを押すと…、

○奈落払い踵蹴り

という中段攻撃に移行する。

使いやすい組み合わせは、「奈落払い×2→踵蹴り」だ。最初の奈落払いが当たれば踵蹴りまで計3～4HITするぞ。奈落払いを3回出すと空振りしてしまうのだ。



奈落払いは任意に1～3回出せる。ここでレバーをニュートラルにしてRKで…。



奈落払い踵蹴りになる。

●激斬脚

小跳び蹴り。中段ではあるが、今イチこれといった使い道のない（と思われる）中途半端な技だ。これを使うなら、後述の空斬脚、もしくは裏旋空刃脚を使ったほうが絶対にいい（と思われる）。

この技を出すときの注意点は、⇨N⇨⇩N＋LK、つまり、しゃがみダッシュ後にニュートラルにしてからLKボタンを押さなくてはならないことだ。

●地斬脚

空斬脚と同一コマンドだが、レバーを下に入れたままLKボタンでこの技になる。小ジャンプからの足払いで、ダウン攻撃にも使える。少し離れた位置から奇襲を試みるのもオツ。

オヤジの特権パワフル技群

●鬼神拳

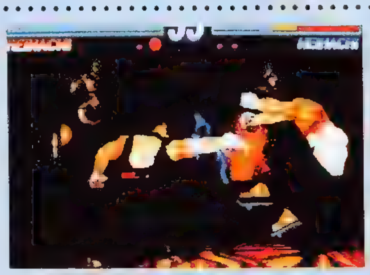
超ダッシュアッパー。風神拳と雷神拳の中間ぐらいに位置する技だ（いい加減な表現だがホントにそんな感じ）。PS版ではカウンターヒットすれば右アッパー→左アッパー→崩拳で瞬殺できたのだが、鉄拳2ではもろもろの理由から、リスクのわりに報われない技になってしまってこりゃ残念てところだ。



この浮きはうれしいのだが、今回はあまりいい技が入らないっぽい。

●崩拳

拳を思いっ切り突き出す。移動距離も長いので、相手の技の空振りに入れるには最もいい技だ。中間距離では風神拳に並んで重要。空中コンボ



常にカウンター崩拳は狙っていこう。

しゃがみダッシュ…すべてはここから始まる

⇨N⇩⬂というコマンドからの技は、正確には「しゃがみダッシュ技」と捉えることができる。

例えば風神拳は「⇨N⇩⬂＋RP」だが、レバー操作の⇨N⇩⬂だけ入力してみるとどうか?成功すると、しゃがみながら前方へ滑っていく「しゃがみダッシュ」が出るハズである。このしゃがみダッシュ動作中に、何らかのボタンを押すと、「しゃがみダッシュ技」として風神拳や雷神拳が出るのだ。よってボタンのタイミングは必ずしも早くなくてもいいし、逆に少し滑ってから使う、ということだって考えうる。

前作をやってなかった人は、少しわかりにくい概念なのでしっかり覚えておこう。



⇨N⇩⬂という操作でしゃがみダッシュをする。



この最中にボタンを押せばそれに対応した技が出る、と解釈しよう。

の友としても心強い。

●瓦割り

肘を上から振り降ろす。この技単体ではどうってことはないが、瓦割りから崩拳に連携できる。

○瓦割り崩拳

瓦割りがカウンターヒットしたときのみ崩拳が連続技に



瓦割り。ここからどうするか？素直に崩拳を出す以外にも手段はある。

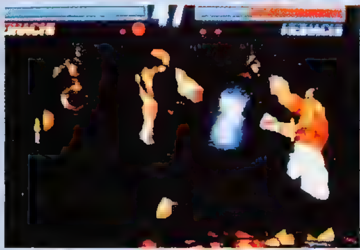
なる。崩拳を警戒させて、瓦割りから投げや裏旋空刃脚を狙ってみてもいいかも。

●裏旋空刃脚

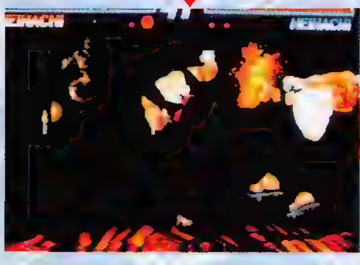
跳び二段蹴り。1発目の⬁+LKが空振りすると2発目は出ないが、もし相手に届きさえすれば、しゃがんでいればヒット、立っていればよろけさせることができ、いずれにせよ2発目がヒットするという夢のような技。

注意する点は、ニーナ、ミシェール、準の女キャラ3人にはあまり使えないということ。せっかくよろけさせても、女キャラトリオは背が低すぎて、2発目の蹴りが空振りしてしまうのだ。

また、それ以外のキャラでも、1発目の当たりが浅いと、つまりギリギリ先端でよろけさせたようなときは、2発目が空振りしてしまうので、実は比較的近くから出さなくてはならない。確かに強い技ではあるが、意外に使い方が難しかったりする。



この蹴りがガードされてもよろけるから…。



2発目がヒット。裏旋空刃脚の恐ろしさ、思い知ったか。



しかし女キャラには弱いと見える。背が低すぎてスカッ。

●螺旋襲刃脚

上→下段の回し蹴りのコンビネーション。モーションが大きく、あまりにもバレバレなので使用頻度は高くない。これを使うなら裏旋空刃脚だ。

踵のキレもまた魅力

踵落とし系の技がいたずらに多いのも三島家を語る上で軽視できない部分だ。

●右踵落とし

●踵落とし

●左踵落とし

これに奈落払い踵切りを加えれば計4つ。これらをどう使い分けるか？ということはあまり考えなくていい。入力が楽な右踵、もしくは上段技の空振りには踵落とし、というぐらいに覚えておけばいい。

踵落としは、しゃがみ状態から中段がすぐに出せるので、相手の足払いをガードしてすぐに出すといいぞ。

もう1つ、踵落としというにはやや強引だが、

●破砕蹴

がある。これはダウン攻撃に使う。鉄拳2では空中コンボが入りにくくなっているため、例えば風神拳→無双連拳の後にはほとんど攻撃が入らない。こんなときはすぐに破砕蹴だ。起き上がるスピード、方向によっては回避される。



起き上がりが早くなった分、使いどころが限定されそうな破砕蹴。

基本技も見逃すな！

●ワンツーパンチ

●鬼哭連拳

●閃光烈拳

いずれも上段パンチからのコンビネーション。確実にダウンを奪えるのが閃光烈拳で、返し技のメインになりそうだ。鬼哭連拳と閃光烈拳は、ガードされるといずれも反撃される。ゆえに、必ずヒットするとき以外はワンツーパンチ、あるいはLP×2で止めておこう。

●無双連拳

いわゆるダブルアッパー。当たりゃあ強い（その後LP→崩拳などが入る）が、リーチが短いので間合いに注意。

●空斬脚

遠くから起き上がりを狙ってよく使われる。相手と一定距離以上離れていないと出すことができない。平たくいえばダッシュ攻撃。

●影足

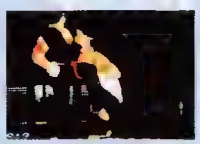
後ろ斜めにスススッと動いて軸を変える。間合いを取りたいときに使おう。

画龍点睛の投げ技・新技

〈投げ技〉

●金剛落とし

●裸締め



ダメージで考えるなら、投げはすべて超ばちきでいけ。

●超ばちき

ダメージ的には超ばちき。屈辱用には裸締めだ。しゃがみLKの追いうちは今回は確実には入らない。

〈新技〉

●仁王砕き

背後投げでさあね。

●鬼下駄

追いうち専用技だけあってダメージもそこそこ。だが意外に入れる機会は少ない。しゃがみLKで安定したほうがいい場合が少なくないので状況をよく見よう。

●鬼瓦

ガード不能技。当たれば当然ものすごく痛かろう。前に踏み出すので起き上がりに狙ってみよう。

平八を使ってみると、思わず唸る手応えがある。操作感もPS版と変わらない。だがしかし、何かが違う。比類なきパワー、そして浮かせりゃ勝ちという壮絶さ。これらの原因からなる悪魔性、暴君性が希薄なのだ。

けれどそのままじゃあやはり対戦バランスを崩壊させる結果になるわけで、操作感を最重要視したナムコの選択は賢明だったといえよう。

平八技表

金剛落とし	接近してRP+RK
裸締め	接近してLP+LK
超ばちき	接近して⇨➡LP+RP
ワンツーパンチ	LP RP
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⬁RK RK
風神拳	⇨⇩⬂RP
空斬脚	⇨⇨⇨LK
右踵落とし	⇨RK
踵落とし	立ち上がり途中RK RK
閃光烈拳（せんこうれつけん）	LP LP RP
破砕蹴（はさいしゅう）	RK LK
雷神拳	⇨⇩⬂LP
鬼哭連拳（きこくれんけん）	LP RP RP
無双連拳	⬂LP RP
奈落払い（ならくばらい）	⇨⇩⬂RK RK RK
奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）	奈落払い中レバーニュートラルRK RK
左踵落とし	⇨⇨LK
崩拳（ぼんけん）	⇩⬂⇨RP
激斬脚	⇨⇩⬂LK
地斬脚	⇨⇩⬊LK
裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）	⬁LK RK
鬼神拳（きじんけん）	⇨⇨RP
影足	⇦⇦ニュートラルLK+RK
瓦割り	しゃがみ途中LP
瓦割り崩拳（かわらわりぼんけん）	しゃがみ途中LP⇨RP
仁王砕き	背後から接近してLP+LK or RP+RK
鬼下駄（おにげた）	相手がダウン中⬇RK
鬼瓦	⬇LP+RK

多彩なサマーに酔っちまいそうだぜ!

マーシャル・ロウ



MARSHALL LAW

カウンターでサマーが入ったときのあの爽快感といったらもう最高! 闘いのシメはぜ〜〜〜ったいこれ!

担当：ずるずる

ロウというと、左連拳、ナックルコンボ、キックコンボなどが主体という、スピードに頼った展開が強い。

そのため、先手必勝か、スキを見て打ち込むといった戦法で闘いの主導権を握っていた。

「鉄拳2」になって、その辺の技は残されたため、展開は大きく変わらないと思えた。

しかし技表を見てもらってもわかるように、サマー系の連続技が異常に多い。

ひょっとしてかなり有効なのでは…。そう、そのとおりなのだ!

まずは新技から

ロウに新たに増えた技は、通常技からのサマーソルトキックの技を除くと5つになる。

そのうち3つは、前回写真付きで紹介した。それ以外に今回技表で見てもわかるように、折檻パンチ中から出すドラゴンフォール、キックの連続技のドラゴンブレスがある。

今号では、それら5つの技を、より詳しく連続写真で説明、見ていきたい。

●ダブルサマーソルト

その文字からわかるようにサマーソルトキックが2回出る大技。

当たると非常にインパクトの強い技なため、コマンドが難しいのではと思ってしまうが、なんのことはない、LK+RK LKという組み合わせだ。

出すのがつらいという点は、最初のLKとRKの同時押しだろう。

サマーソルトキックそのものがモーションの大きい技なので、出始め、次のサマーが出る間・がウィークポイントになってしまう。技を見られてしまうと、100%反撃をくらうこと間違いなしだ。

そのためこれを主体とする攻撃パターンは作らず、間合いのあるときや（攻め寄るとき）、起き上がりにかましてやるといいプレッシャーになるだろう。



1発目のサマーからすぐ2発目のサマーへ。レバー前後で、前進、後退しながら2発目が出る。

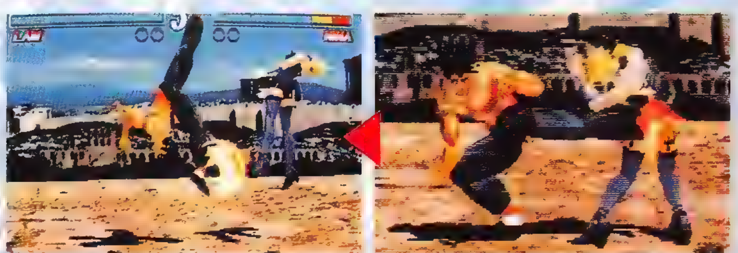
●シットスピンキックサマー

ここではサマー系の連続技の1つ、代表として紹介しておこう（前回載った新技なので）。

この技に代表されるように、何か1つ通常技を出してからサマーにつながるというものがこのゲームから入った。

その形はいろいろ。ここで説明するのは、下段キックからサマーにつながるもの。

この技の場合、下段から攻撃を始められるため、立っている敵に対して入りやすい。



鋭い下段キックからサマー。しゃがみから出せる点が使える。

そのまま立ってガードされるとサマーまでは入らないが、下段攻撃を見てしゃがんだ相手の場合、連続で入ることになる。

入力方法を見ると、⬇LK RKなので、立っている状態からレバー下を長く入力するよりも、しゃがんだ状態から入力する（そのまま）ほうがいい。

相手が連続の上段攻撃をしてくるとき、しゃがんでよけたあとに出すのが有効だろう。

●ドラゴンテイル

まさにドラゴンのしっぽという技がこの技。

いきなりしゃがんでの下段足払いというのは、手っ取り早く相手をぶっ倒す技として最高の技（ロウの中で）といえよう。



モーションは大きいが、入れば1発で倒せる。不意に使いたい。

そんなに有効な技なら多用してもいいのですよ。実際にそのモーションを見てもらうとわかると思うけど、とにかく出るまで時間がかかる。

そのため、見られるとしっかりしゃがみガードをされてしまう。となると出しどころだ。

普通に使うのであれば、出るまでの時間を考え、その間に踏み込まない間合いを持った状態で相手が上段攻撃をしているとき。下段は空き状態なので入りやすい。

不意打ちというのもあるが、これは博打。入らなくてもいいなら（反撃をくらう～）出してもいいだろう。

異色的な使い方としては、起き上がってくる相手に入れてやる方法もある。

●フェイスクラッシャー

この技は、ロウが相手の背後に回ったときに出せる投げ技である。



背後から投げる技。こういった状況は少ないが、使える技だ。

前作では、背後からの投げがなかったため、通常の連続攻撃を打ち込んでいたが、これにより、相手を投げで倒すことができるようになった。

背後に回ったときは、迷わ

ずこの技を使ってやろう。

●ドラゴンフォール

この技は、折檻パンチ途中からコマンドを入力することで、別の技に移行する。

どう移行するのかというと、折檻パンチのコマンドを入力したあと、この技のコマンド



入力がとにかく難しい。ボタンを押すタイミングがね。

LP RP LP＋RPをすぐ入力すると、パンチを打ち込む前にドラゴンフォールの技に移り、相手の顔を地面へ押しつけていく。

ここで確認してほしいのは、前述のフェイスクラッシャー。写真を見比べると…あらまあ、同じではないですか。それなら技のネームも近いものにすればよかったのにね。

大きく違う点を挙げるとすると、こちらの技のほうがコマンド入力が難しいこと。まあ失敗しても普通の折檻パンチだから問題はないけどね。

でも相手の倒れ方が表か裏かという点は見逃しちゃあいけないぞ。

●ドラゴンブレス

これは蹴り連続技からサマーにつながるもの。

コマンドを見ると、⬇LKからLK×3にRKとつなぐ。

下段攻撃から始まり、3連ハイキックへ続き、最後にサマーソルトキックへつながる。

全部つながれば5発入ることになるが、⬇LK LK RK、⬇LK LK×2 RKとRKを早めに出すことで途中からサマーへ移行させることもできる。





下段キックスタートで3連ハイキック、そしてサマー。途中を短縮できるところがウリだ。

よく使うような人は、この辺で変化をつけるといいプレッシャーを与えることもできるだろう。

ロウ技表

折檻パンチ	接近して
ドラゴンダイブ	接近して
ドラゴンニー	接近して⇨➡
ワンツーパンチ	
ステップインミドルキック	⇦
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⬆（or⬉or⬈）
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬇⇧（or⇦or⇨）
スピンキックコンボ	
左連拳	
ドラゴンナックルコンボ	➡
ドラゴンナックルコンボ	
サマーソルトドロップ	⬇⇧（or⇦or⇨）
ドラゴンロー	しゃがみ途中
三連ハイキック	
フェイントミドルキック	三連ハイの途中にレバー前
スライディング	しゃがみから⇦⬋
ドラゴンサマー	⇧
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨
ドラゴンファング	⇦（⇧⇧でキャンセル）
フェイスクラッシャー	背後から接近してor
ドラゴンフォール	折檻パンチ中
シットスピンキックサマー	しゃがみ中
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中
ハイキックライトサマー	
シットストレートレフトサマー	⬇or⇩
ドラゴンブレス	⬇
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧（or⇦or⇨）
クイックサマーソルトキック	
ダブルサマーソルトキック	
ドラゴンテイル	⇦
ローキックレフトサマー	しゃがみ中

これ！連続技の折りサマー

ここで連続技になるサマーをまとめてみよう。

通常技の何からつながるのかをまずチェック。

サマーにつながる通常技は、7種類。立ち状態からのものもあれば、しゃがみ状態もあり、立ち途中、しゃがみ途中のものまである。

各連続技のコマンドは、技表を確認してもらうとして、ここでは、その通常技から右足、左足どちらのサマーにつながるかを表にしてみた。

これを見てみると、必ず先に出した通常技の手、足とは逆の足のサマーが出ていることがわかる。

「なるほど、同じ側の足へつないだらつながらないんだな」と理解してくれれば、コマンドを覚えるのも楽になるだろうし、流れでコマンド入力ができると思う。

さあて、サマーを主体に攻めこんでみるかのお。





多彩な投げ技!!こりゃやべぇ!!

キング

新たに追加された技は、投げや関節技ばかりであるが、その威力、見た目は超一流!!

担当：MVP

前々号で紹介した技はインストカードに載っていると思うけど、これらは、前作からの継承技であった。だから、それほど新作のインパクトはなかったと思う。

しかし今回紹介していくのは新技ばかり!!結構たくさんあるぞ。

おいしいところはあとで、最初は継承技

新技を紹介する前に、今回特に使える前作からの継承技を1つだけ紹介するぞ。

その1つとは…。

●グランドスマッシュ

この技がどのように変わったかというと、

①名前



こいつでよろめかしておいて…、



ジャンピングパワーボムにつなぐ（カウンター時のみ）。

②よろけ技になった

③その後にいろいろな攻撃が入る

の3点。

まず①についてだが、前作の名前は「ミドルスマッシュ」というものであった。ただ、名前が変わっても見た目と判定、出し方など基本的なことは全然変わらない。

②についてだが、これが重要で、ヒットすると相手はよろけ、何もしなければそのまま相手はくずれ落ちるのである。

③が最重要。②のとき（よろけ）に様々な攻撃が入るようになった。

具体的に言うと、基本の投げブレーンバスター(RP+RK)とココナッツクラッシュ(LP+LK)が入る。また、このよろけのときのみの技として、ジャガーバックブリーカー(RP+LP)やまたジャンピングパワーボム（RP+LP⇩⇧RK+LK）も入るぞ。これはジャガーバックブリーカーよりも減るので常に狙っていこう。

投げ以外にもいろいろな打撃技も入る。例えばワンツーパンチやスマシュアッパー、ジェイルキックやナックルボムなどなど。特にナックルボムは威力も高いので、打撃技を入れるときはナックルボムにしよう。

多種多様な投げが入った新技紹介

「これがプロレスだ!!おらーかかってこい」と言わんばかりの新技の数々を、順に見ていこう。

●ジャガーインパクト

ついにガード不能技を使えるようになったぞ!!この技はいわゆるウエスタンラリアット。

他のキャラのガード不能技と違い、出るのが結構速い上に、相手を転ばせられるので、かなり使えそうな技だ。ただ、ダメージ自体は全体力の半分を減らすようなものではないのがちと残念。



いけぇい!!ガード不能技、Jインパクト。

●ハーフボストンクラブ

これは背後攻撃で、相手の後ろをとったときにできる。すごく痛そうだ。

●コブラツイスト

これも背後攻撃である。ハーフボストンクラブとダメージは変わらないので見た目で好きなほうを選ぼう。ちなみに自分はこっちのほうが好き。



ミシェール、ニーナにコブラツイスト!!やばいねー。

●フィギアフォーレッグロック

足4の字固め。あまり減らないのでおすすめできない。好きな人だけ使おう。

●アーチロックフェイスバスター

ジャガードライバーの途中から相手を極めながら、ちょっとジャンプし地面に叩きつける。威力は低い。

●ライトストレート→レフトアッパー

判定が上、中と出るので、使える技に入ると思う。アッパーにいくのが少し遅いので見切られる可能性がある。

●レフトストレート→ライトアッパー

判定が下、中と出る上に下段が入ればそのまま中段も連続になる。アッパーの出がすごく速く、攻撃のつなぎに重宝しそうだ。

●エルボースティング

その場でエルボードロップをする。ダウン攻撃に使えそうだが、出るのが少し遅いので、クイック回復されると当たらなそうだ。



レフト〜→ライト〜。下段からすぐに、



中段。これはすごく使えるぞ。

●スタンディングアキレスホールド

いよいよ強力な関節技の紹介だ。この技自体の攻撃力は普通であるが、このあと様々に関節技を入れることができる。

ちょうどニーナの掌握のような技で、次の関節技への布石の技だ。

●インディアンデスロック

立ちアキレスからつなげる技のうちの1つで、これにもかなり攻撃力がある。立ちアキレスの攻撃力と合わせるとかなり強い技と言える。この後にもまだまだ技は続く。

●ロメロスペシャル

インディアンデスロックがらみの、このロメロスペシャルにつながる。ただコマンドの受け付け時間がわかりにくくなかなか出すことはできないぞ!!

このロメロスペシャルまでつなげられれば、体力を約70

キング技表

ブレンバスター	接近して
ココナッツクラッシュ	接近して
DDT	接近して⇧➡
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧➡
ジャガードライバー	接近して⇩⇧➡
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇧⇩⇧➡
ワンツーパンチ	
ワンツーアッパー	
ドロップキック	⇨⇨ or
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨
ジェイルキック	⇨⇨
ナックルボム	⇦
アリキック	座り前進始め or ⇩
アリキック（カウンター時）	座り前進始め×5
エルボードロップ	大ジャンプ始め
スマッシュアッパー	⇨⇨
グランドスマッシュ	⇨⇨レバーニュートラル
ダイナマイトアッパー	⬇⬅
フライングクロスチョップ	⇨⇨
ダブルニードロップ	⇧（or⇦）
フランケンシュタイナー	⇦
ライトストレート→レフトアッパー	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中
ムーンサルトボディープレス	⇨
ジャガーインパクト	➡
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時 ⇧⇩
ハーフボストンクラブ	背後から接近して
コブラツイスト	背後から接近して
フィギアフォーレッグロック	接近して⬅
アーチロックフェイスバスター	ジャガードラバー中に
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に
エルボースティング	⬇
スピニングスマッシュ	アリキック中に
オクトパスホールド	アリキックカウンター時の4発目ヒット時に
スタンディングアキレスホールド	接近して⇨⬅
インディアンデスロック	立ちアキレス中に
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中に
S.T.F.	立ちアキレス中に
スコーピオンデスロック	立ちアキレス中に
リバースアームクラッチスラム	接近して⇨⬅ or
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中に
パワーボム	ジャーマンスープレックス中に
ジャイアントスイング	パワーボム中に

%近く奪える。やばいねー。


立ちアキレスから、


インディアンデスロックにいって、


ロメロスペシャル!!すげー減る。

●S.T.F.
立ちアキレスからつなげる技のうちの2つ目。次に説明するサソリ固めとダメージは変わらない。

●スコーピオンデスロック
立ちアキレスからの3つ目。実は、ロメロスペシャルははずされる可能性があり、100%決まるとはいえないのである。このことによって他のS.T.Fとサソリ固めの有効性は高い。立ちアキレスからの3択で投げ抜けをしにくくさせ狙うはロメロスペシャルだ。

●リバースアームクラッチスラム
●バックドロップ
●ジャーマンスープレックス
●パワーボム

●ジャイアントスイング
最後はキング最大の投げ技だ。この5つは連続していて、5つの投げを順にかけていく（通称ワンダフルメキシカンコンボ）。最後のジャイアントスイングが終わるまで約14秒もかかる。ダメージは体力ゲージの約80%、まさしく最大級の投げ技である。


サソリ固めにいくぜ。

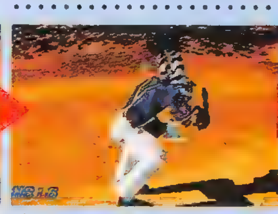

結構減るぞ。

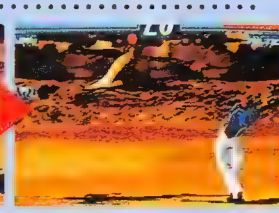
ロメロスペシャルのように投げ抜けされるが、それでも使える投げになりそうだ。
今回のキングは一度投げたら勝ち!!というふうになるはず。前作以上にストロングなプロレスラーになったキングに君もメロメロになるだろう。


まずリバースアームクラッチスラム。ここで次のコマンド入力し、


するとバックドロップ。この間に次のコマンド入力…、


ジャーマンスープレックス。パワーボムのコマンドを入力しておいて、


グシャ！で、ジャイアントスイングのコマンドを入れておくと…、


放り投げる。相手はもう瀕死状態。必ずマスターしよう。

テクニックで勝負!!

ミシェール

新技のみならず、旧技からの派生技が格段に増えたミシェール。大技が主体の鉄拳2の中でキラリと光るキャラに仕上がったぞ!

担当：GYU



前作では一撃必殺というより連携技を駆使した闘い方が主体だったミシェール。鉄拳2でもその闘い方を生かすべき技が増えたようだ。今回は新技と旧技からの派生技を中心に解説していこう。

豊富な新技を使いこなせ!

●通天砲（派生技）

本誌No.148でも通天砲については説明したが、ここでは通天砲からの派生技であるのが**槍弓腿**。中段の通天砲から下段の後掃腿へ連携し、さらに穿弓腿へとつなぐという技だ。穿弓腿は上段技だが、後掃腿がヒットすれば連続技になるし、後掃腿で止めることもできる。入力次第で中→下→上と中→中→下→下→上という組み合わせに変化をつけることもできるぞ!



通天砲1段目もしくは、



2段目から…、



後掃腿へ連携して…、



穿弓腿。

●斬捶（派生技含む）

前作からの継承技である斬捶。この技はしゃがみ状態からでしか出すことができなかったが、鉄拳2では**新斬捶**として立ち状態からも出せるようになった。ではさっそく斬捶（斬撃）からの派生技について説明しよう。まずは前作にもあった**斬捶通天砲**。前作では連続技だったが連携技に弱体化してしまった。斬捶がカウンターでヒットすれば通天砲の1発目は連続でヒットするが、2発目はどうしてもつながらない。しかし通天砲の1発目から通天後掃弓腿に変化させることができるので、使い勝手は悪くないぞ!そして他の派生技として斬捶前掃連腿・十字把・扇腿がある。それぞれ上・中・下段という組み合わせだが、やはり下段の前掃扇腿へつなぐのがベター。通天後掃弓腿と使い分ければかなりの戦力になるはずだ。

斬捶からの連携



通天砲2段目



通天砲1段目



後掃腿



穿弓腿



斬捶



前掃腿



前掃連腿or十字把or扇腿



疾歩崩肘

●疾歩崩肘

この技はしゃがみ状態から入力することで、前進しながら素早く肘打ちを出す技。しゃがみ状態からしか出せないということで使いづらく感じるかも知れないが、自動でしゃがみ状態になる前掃扇腿の後のフォローなどに使えば問題ない。またこの技は斬捶の後に**斬捶崩肘**として連携させることもできる。これも斬捶がカウンターでヒットすれば連続技になるぞ!

●疾歩掌拳

この技は立ち状態から踏み込みつつ掌打を繰り出す技である。技の出は非常に速いが、威力が小さいため、崩拳のような使い方は薦めない。



リーチがある疾歩掌拳。

●虎身肘

これも疾歩崩肘のように踏み込みつつ肘を繰り出す、八極拳でいう裡門頂肘のような技である。これも技の出は速いが威力が低いため、奇襲程度に使うべきか?ちなみに立ち状態からしか出すことができない。



どこかで見た技、虎身肘。

ミシェール技表

フィッシャーマンズスープレックス	接近して
フロントスープレックス	接近して
ジャーマンスープレックス	背面取り中
通天砲	
通天砲	
前掃腿	しゃがみ途中
前掃十字把	しゃがみ途中
前掃連腿	しゃがみ途中
前掃扇腿	しゃがみ途中
蒼空砲	立ち上がり途中
烈震踏	前大ジャンプ始め
斬捶	立ち上がり途中
斬捶通天砲	斬捶中
突双掌	
崩捶	
大纏崩捶	崩捶ヒット中に
衝腿	
背面取り	ヒット後
後掃腿	座り前進始め
穿弓腿	後掃腿中
絶招通天砲	
フルネルソンスープレックス	接近して
ジャーマンスープレックス	背後から接近して or
転身腿	
虎身肘	
疾歩掌拳	
連拳	
疾歩崩肘	
斬捶崩肘	立ち上がり途中
槍弓腿	
槍弓腿	
槍弓腿	
斬撃	
連拳大纏崩捶	
衝腿通天砲	
連拳上段脚	
連拳下段脚	
斬捶前連掃腿	立ち上がり途中
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中
斬捶前掃扇腿	立ち上がり途中
斬捶槍弓腿	立ち上がり途中
斬撃前掃連腿	
斬撃前掃十字把	
斬撃前掃扇腿	
斬撃通天砲	
斬撃槍弓腿	
斬撃崩肘	
崩捶上段脚	
崩捶下段脚	
迅脚前掃連腿	
迅脚前掃十字把	
迅脚前掃扇腿	
虎身連攻	
天砲	

●衝腿（派生技を含む）

通常の衝腿は前作と同じように⇧LKで蹴り上げる技であるが、RPとLKを同時押しすることでしゃがみRP⇩衝腿という連続技を出すことができるようになった。これが意外に強力でタイミングさえよければ簡単に相手の技を潰すことができるミシェールにとって必要不可欠な技でもある。そしてさらに衝腿通天砲という連携に発展させることができるが通常の通天砲とは異なるため（絶招通天砲のようなモーション）使い勝手は悪い。衝腿のみで使ったほうがいいだろう。



衝腿から…、



通天砲への連携。

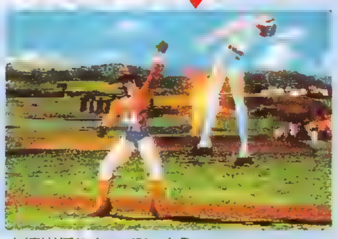
●大纏崩捶

基本的な部分は前作と変わらないが、鉄拳では1・2パンチ（LP・RP）から出すこともできるようになった。また、崩捶の後にLKかRKを押すことによって、それぞれ上段・下段蹴りを出すことができるようになったので、崩捶をガードされてもその連携でさらに攻めることができる。

もちろんスキあらば大纏崩捶を狙っていこう！



崩捶がガードされても…、



大纏崩捶になってしまう。

●転身腿

この技はまずLKとRKの同時押しで身を翻して画面の奥（手前）に移動し、さらにRKを押すことで移動後に上段蹴りを出す。この上段蹴りはRKなので、もちろん前掃腿につなげることも可能。しかし転身腿での移動中に相手が技を出すとその技がホーミングしてくる（特に回し蹴り系）ので、完全に相手の攻撃をかわしきることは難しい。



Ⓚ同時押しで移動してから…、RK。



●フルネルソンスープレックス

これは新しい投げ技で俗にいうコマンド投げである。現段階では威力も通常投げと同じで、これといった特色はない。しかし鉄拳2では通常投げは投げ抜けされるため（コマンド投げを抜けられるかどうかは不明）、ここぞという時は使うべきなのかも？

●絶招通天砲

前作では⇦⇦⬅にレバーを入れて、片足を上げている最中にLPを押すという入力だったが、➡LP・RK同時押しでその場からも出せるようになった。絶招通天砲自体のスピードがかなり速くなっているので、バックステップとその場からの入力を使い分ければ強力な武器になることは間違いない。ヒットして相手が宙に浮いたなら昇り蹴りで追い打ちをかけるか、斬捶崩捶をきめよう。ちなみに⇦⇦⬅入力のほうが、➡LP・RKよりも威力は高いが浮き方に差はないぞ！

●ジャーマンスープレックス

鉄拳ではミシェールのみが持っていた背後投げ、ジャーマンスープレックス。この投げは背面取り中にLP・RPを同時押しすることで投げられたが（相手の行動次第では逃げられてしまう）、鉄拳2では背面取り中でなくてもLP・LK同時押しかRP・RK同時押しで投げられるようになった。今のところ相手の大ダウン攻撃を前転で避けて投げるぐらいしか使い道はないようだ。

気になる継承技

前作からの継承技のうち、投げ技のフロントスープレックスは投げた後に自分の硬直時間より相手のダウンしている時間のほうが短いため、起き上がり蹴りで反撃を受けてしまう。発売バージョンではどうなっているかわからないが、現時点では使わないほうがいいだろう。

前作ではひるみ技の突双掌を至近距離でガードさせればひるんだ相手にRPがヒットしたが、鉄拳2では入らなくなった。ひるませて2択を迫っても前作より投げが決まりにくい。細かいがこれはイタイ！

ここまで一通りミシェールの技について説明したが、斬捶と通天砲からの連携をマスターすることが鉄拳2ミシェールで勝つためのカギとなりそうだ。



新技でガンガン攻めろ!!

吉光

使える技から楽しめる技まで、かなり加わった吉光。そこから新しい戦法で相手をぶった切れ!!

担当：M.I

前々号でも書いたが、吉光の基本的なことは前作と変わっていない。新しい技でさらに強くなったので、そのへんから紹介していきたいと思う。

新技を使いこなせ!!

前作の闘い方は、アッパーで浮かせて空中コンボを入れて大ダメージを与え、ダウン後に起き上がり2択攻撃という戦法だった。今回の鉄拳2では、相手を浮かせてからの空中コンボがあまり入らなくなったので、かなりツラくなっている（全キャラに言えることだが）。そこで新しい技を使っていくのだ。新技のコマンド・使い方を早く覚えて、鉄拳2ならではの吉光使いを目指していこう。

●忍法卍菊

中段攻撃。ぐるぐる回りながら6回連続まで出せるが、6回出すと目を回して勝手に倒れてしまう。1回目が相手に当たると、2回目以降も連続で入るのでかなり使う技になるだろう。

技が入らなくても、そこから中段攻撃か投げの2択にもっていける。特に、忍法卍菊からの投げはかなり有効。相手にとって、イヤな攻撃になるだろう。



出が早いので多用しよう。

●卍あぐら

ただ座るだけの技。開発途中のバージョンでは、ここからの攻撃はできないのだが、座ってレバーをニュートラルにしていると千覚（せんがく）という技になる。

千覚という技は吉光があぐらをかき、剣を両手で持ち、腰のあたりで剣を上下させながら体力を回復させるというとんでもない技。

特に、ニーナが倒れているときにこの技をするとヤバイ（何が?）。

ほかに、卍あぐらをやって相手が近づいた来たときにレバーを相手方向に入れると、あぐらを組んだまままくるくる回り、フッと消えたと思ったら相手の後ろに立つ。

相手の後ろを取れるので、近づかれたときは迷わず後ろを取って攻撃してやろう。

でも、相手が倒れてなくて技の攻防の最中に、いきなり卍あぐらをやっても攻撃されてしまうので、相手の倒れているときぐらいにしか使えない。余裕のあるときにしか使わないほうがいいだろう。



卍あぐら。ただ座るだけだがこれから…、



千覚だ。前の写真とくらべて手が少し上にある。手を上下させ、体力を回復させる。



敵が近づいて来たらレバーを入れ…、



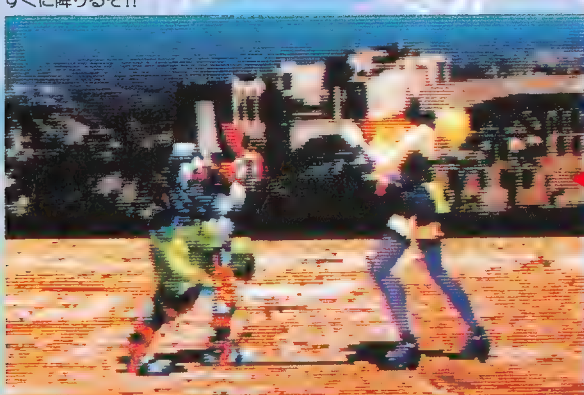
ワープしてここに出た!!

●飛空剣

飛空剣はヘリコプターのように飛び、着地時に攻撃する技。前にも書いたがガード不能技なのでかなり使える。しかし、相手がこの技に慣れてくると大ジャンプで反撃してくるので、飛空剣のコマンドを入れたらすぐに下にレバーを入れて飛び降りたほうがいい。飛び降りたときのスキがないぞ。



飛空剣。飛んですぐレバーを下に入れれば…、



すぐに降りるぞ!!

●華輪

この技は、相手を攻撃するのではなくて、相手との軸をずらす技（横へ少し移動）だ。

連続で入力すれば、相手の後ろまで行ってしまう。使えそうな技なのだが、なんと体

力が減ってしまう。連続で入力すると、どんどん減る。
かなりリスクのある技なので、ガード不能技などを避けられないときなどに使うしかない。体力さえ減らなければかなり使えた技になっただろう。



体力がこれだけあるのに……



ここに来たときには、こんなに減る。

●連獄剣
ガード不能技。斬哭剣を入力し、すぐに相手反対方向ナナメ下にレバーを入力すれば、斬哭剣が出ずに、剣を振り上げたまま相手方向に前進し続ける。フェイントとして使えそうだね。しかし、あまり使いすぎると相手に読まれて反撃を受けるだろう。



連獄剣。このまま前進して行く。

●不惑（マドイナシ）
相手方向に前進しながら後ろ向きになり、自分の腹を突き刺す技。この不惑のコマンドで、レバーをすぐに離せば惑（マドイ）という技になり、相手に背を向けるだけになる。
不惑という技は、相手に当たってナンボの技である。相手に当たらなければ、自ら体力を減らし、自殺技となってしまう。相手に当たれば、自分以上にダメージを与えることができる。
1ラウンドを吉光が取って、不惑を使えば相打ちできるな…というときに使うぐらいしかなさそう。当たらなければモチロン負けてしまう。リスクが大きすぎるので使わないほうがよいかも。
惑自体も、背を向けるだけなので、この技もあまり意味がないので使わなくていい。



これが不惑。



すげーいたそー。

吉光はこう攻めろ!!

吉光は一発で相手の体力を奪う技はあまりないので、技の連携で少しずつ減らしていく戦法になる。ガンガン攻められる連携が多数あるので、攻め重視の人は吉光がピッタリだ。
幸い、相手との間合いが離れていても突っ込んでいける技が多数あるので、常に吉光のペースに持っていけるハズだ。忍法卍菊からの2択などいい例だよね。
また、吉光はガード不能技が一番多く、うまく連携の中に組み込んで行くのもいい。攻撃力のある一発狙いの技がない分、ガード不能技をうまく使っていこう。スキは多いが相手に当てさえすれば大ダメージを与えられるぞ。
また、返し技としては出が早いPKコンボがいい。入力がカンタンで安定している。余裕があれば、アッパーを入れたり投げを入れるのもいいだろう。
とにかく、相手のペースにはまらないように心がけること。吉光は、相手のペースにはまるとかなりツライので、どんどん攻め込むこと。スキの多い技があまりない分攻め込みやすいので、相手の攻撃のスキをあたえず、常に吉光のペースで闘って行こう。

遊び技もいっぱいだ

また吉光には、ほかのキャラにはない、変わった技が多い。卍あぐらや飛空剣などがいい例だろう。ここらへんにナムコのセンスのよさがうかがえる。ゲームであるからこそ、こういう遊び技をどんどん入れていったのだと思う。
今回吉光はより一層楽しめるキャラになったので、吉光でプレイするならすべての技が使いこなせるようになってほしい。これだけ楽しめて強いキャラは鉄拳2にはいないので、気になる人はぜひ、吉光を使ってみよう。きっと、このキャラを気に入るだろう。
この記事が出ているころにはゲーセンに入っているので、ぜひPLAYして鉄拳2を楽しんでくれ。

吉光技表

雫（しずく）	接近して[2+4]
双破（ふたば）	接近して[1+3]
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	→→[3+4]
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	陽炎中に[1+2]
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅[1]×6
忍法卍芟（にんぽうまんじそう）	⬉[3]×5
三散華（さざんか）	[4][4][4]
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	↙[3+4]
吹雪	→→[4]
倒木蹴（とうぼくしゅう）	卍芟中に→[4]
斬哭剣（ざんこくけん）	↘[1]
絶鳴剣（ぜつめいけん）	←←[1]
旋風剣	絶鳴剣中に[1]
稲妻	[3][4]
露払い	しゃがみ前進し始め[3]
PKコンボ	[2][3]
PDKコンボ	[2]⬇[3]
卍あぐら	⬇[3+4]
千覚（せんがく）	卍あぐら中レバーニュートラル
飛空剣	大ジャンプし始めに[1+2]
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中に⬇
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）	⬉[2]×6
不惑（マドイナシ）	→→[1+4]
惑（マドイ）	→→[1+4]
忍法風塵（にんぽうふうじん）	背後から接近して[1+3]or[2+4]
不憂（ウレイナシ）	↓[1+4]
華厳（けごん）	しゃがみ中↘←[1]
忍法 櫓落とし（にんぽうやぐらおとし）	↓↗⬅[1+2]
日向砲（ひゅうがほう）	[4][3]
華輪（かりん）	⬅[1+4]×6
千覚無空舞（せんがくむくうぶ）	千覚中に⬅
連獄剣（れんごくけん）	↘[1]⬋
草薙砲（くさなぎほう）	→→[3+4][1+2][3+4]
卍裏拳（まんじうらけん）	→[2]

これが最後の隠しコマンドだ!



ストリートファイターZERO

今回はスーパーコンボの謎を徹底解明!! その他、キャラごとの対戦攻略もバッチリなのだ!

あの死闘を自分の手で再現

爆発的ブームとなったストⅡシリーズ。ゲーム業界のみならずほかのメディアにも大いに影響を与えた偉大なゲームでもある。94年には「ストリートファイター・ムービー」という劇場用アニメも公開され、観に行った読者も多いだろう。

その映画のラストはリュウとケンが協力して宿敵ベガに闘いを挑むというものだったが、なんとストZEROでその死闘が再現できるのだ。

はたして君はあまりに強大なベガを倒すことができるのか?

ムービーコマンド大公開!

やり方はまず2クレジット分コインを投入して、1P・2Pのスタートボタンを押しっぱなしにする。この時点でキャラ選択画面になっているだろう。ここでスタートボタンを押したまま、1P・2Pのレバーを真上に2回、それぞれ入力する。別に同時じゃなくてもかまわない。そして次にスタートボタンを離した状態で1P・2Pレバーを同じように真上へ2回ずつ入力する。で、最後に1P側は小パンチボタン、2P側は大パンチボタンを押せばOK!これ以外の操作は受けつけない。

ここで注意すべきこととして、キャラ選択画面で操作(オートorマニュアル)やスピードの設定ができるが、基本的にマニュアルとターボモード以外不可。また1P側は自動的にリュウ、2P側はケンでそれぞれ白と赤の基本色となる。ほかの設定やキャラにしようとしても、それはコマンド失敗とみなされてしまうのだ!


1Pが白リュウ、2P赤ケンとなっている。

「どうした、もっと攻めてこい!」ベガ談
リュウ&ケン VS ベガ (ムービーモード)

なんと1Pと2Pで協力してCPUベガと闘うことができる。アニメを観てなくても、楽しめないハズがない!

システムの注意点

コマンドが成功すれば豪鬼ステージでリュウとケンが雌雄を決しようとしているところにCPUベガが乱入してくる。そしてナント、映画の主題歌でもある篠原涼子の「恋しさとせつなさと心強さと」のメロディーが流れるのだ。これは否が上にも盛り上がってもんだ!

このモードでは2対1ということでシステムも多少異なる。変更点をいくつか説明しよう。



豪鬼ステージで…、


ベガが乱入してくる。

まず通常の1P側の体力ゲージがリュウ&ケン共用になっていること。つまりどちらがダメージを多く受けようとも、体力ゲージが0になれば同時にKOとなってしまうのだ。しかも防御力は通常のままなので2人同時にラッシュをかけられると、あっというまにKOさせられるぞ!もちろん2P側の体力ゲージはベガ。ちなみにベガの防御力は通常時より高いのでやっかいだ。

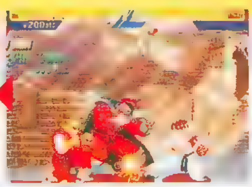

2人同時にKOになることに注意。

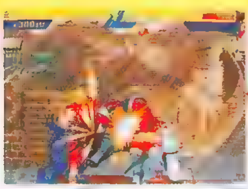
スーパーコンボゲージも1P側のものを共用。1人でレベル3を使うことも、2人でレベル1と2を同時に使うことも可能だ。ムービーモードでも通常時と技によるゲージの増加量は変わらないので、すぐにレベル3まで溜まる。これによりスーパーコンボを多用した闘いができるのだ。

コンビプレイを狙え

せっかくのムービーモードを楽しむなら、やはり狙うは華麗なコンビプレイ。例えばベガを挟み込んで、同時に(ジャンプ大キック→中足払い→波動拳)×2という連続技かスーパーコンボを決めることも可能だ。

まあ、対戦プレイで己を強くすることも大事だけど、たまにはこのムービーモードで協力し合うのもいいかも。プレイすれば納得の面白さだ!


「今だ、ケン!」と…、


同時に攻撃することもできる。

今週の目玉はローズ23HITだ

今週の連続技コーナー

今回も愉快なコンボが目白押し！
ケン、ガイ、ローズ、そしてトドメは
ダンで決まり！オオース！

担当：M.D.S. [illegible]

ひと月ぶりのごぶさたでした。みなさん夏休みはどのように過ごされましたか？なんてどうでもいいか。

それにしても、世間はターボ2が流行ってますな。私はターボ1でならしたから、ターボ2だと連続技が決まらなくてイライラするんですよ。ケンの小足→神龍拳とか、入力を素早くやんないといけないからターボ2だと出しにくくてイカンやね。まったく困ったモンだ。

前置きはこのくらいにして、では早速今回も行ってみましょう。

ケン　17HIT

●めくり中キック→小足払い×2→神龍拳（LV3）

神龍拳の吸う間合いギリギリのところで、めくりから小足×2発までなら入る。

神龍拳はもちろん連打して14HITさせないと17HITにはならない。

入力法は無論、技を出してから入力にしないとダメ。

小足を3発にしても入るのだが、神龍拳がスカる部分が生じてしまい、逆にHIT数が減るので注意しよう。

普通に減らしたいのなら、めくり→小足×2→中足→裂破（LV3）のほうが入れやすいだろう。



めくってから…、



小足×2。そしてすばやくキャンセルして…、



しんりゅーけーん！要連打。

ガイ　4HIT

●つかみ技～武神八双拳（LV1）

前回のソドムの、投げからスパコンの空中コンボの応用。

画面の端近く（キャラによっては端でも可）で、キックボタンのつかみ技を入れる。

この技の、つかみ終わって相手が空中にいるときに、武神八双拳を入力してやると、見事に決まってくれるのだ。

今のところはLV1しか確認されていないが、連射すればLV2や3も入る可能性はある。

ただし、つかみ技なので、相手が抵抗すると、入力のタイミングがズレるので入れにくい。CPU相手ならなんとかなるので、CPUにでも決めてやろう。



端近くでつかんだら…、



浮いてるところに、ピカーッ！「いざ！」



タアタアタア！ズガーン。

ローズ　23HIT

●ソウルイリュージョン中に、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→オーラソウルスパーク（LV2）

相手が端にいないとキビシイが、決まればゴッソリ体力を奪えるぞ。

ソウルイリュージョンをLV1で付けて、残ったパワーでオーラソウルスパークだ。

つまり、スーパーコンボゲージがMAX時のみ可能。

大パンチのキャンセルは、あくまでも本体の大パンチにキャンセルをかけるということを忘れないように。

要するに普通にジャンプ大→立ち大→オーラソウルスパーク（LV2）を入れる感覚と同じ。

普通なら23HITもすれば相手はピヨってしまうので、この23HITはスゴイ。スーパーコンボがらみなのでピヨらないのである。



分身してからジャンプ大パンチ…、



続けて立ち大パンチ…、



キャンセルしてオーラソウルスパークLV2、



ズバババババッと当たって…、



ハイ23HIT いっちょ上がり！減るぞ。

ローズ　5HIT

●しゃがみ中パンチ→ソウルイリュージョン→中スライディング or 立ち大パンチなど。

技をキャンセルしてソウルイリュージョンを出すと、その技のスキがキャンセルされて、すぐに動けるようになるのだ。

だから、最初のしゃがみ中パンチから、中スライディングは連続技になる。

スライディングのかわりに立ち大パンチキャンセルオーラソウルスパークを入れてもよい。スキがキャンセルされてすぐ動けるのだから、自由度はものすごく高い。

ローズは今一番可能性を秘めたキャラだ。



しゃがみ中パンチをキャンセルして…、



分身！この間時間は止まってるので…、



次の通常技がつながってしまうのよ。

ローズ 3HIT

●ジャンプ中→しゃがみ中→大リフレクト→オーラソウルスルー

これのなにがスゴイかと言うと、大のソウルリフレクトで相手を持ち上げた場合に限り、その浮いた相手をオーラソウルスルーでさらに取ってしまえるところがスゴイ。ただし、入力のタイミングが非常にシビアで、技の硬直が解けたと同時に光らないとダメである。

やっぱり熱いキャラだ。



大リフレクトから…、



ソウルスルー。2HITにはならない。

ダン スペシャル

では今回は、ダンの連続技を探してみよう。

……ない。たいしたものが見つからない！

普通に考えて、誰でも思いつきそうなのしか分からなかったので申し訳ない。一応見つかったのを載せておくのでこれでカンベンしてくれ。

しゃがみ小パンチ×2→必勝無頼拳(LV3)(12HIT)

画面端でないとダメ。離れ過ぎてもダメなので、結局こうなった。



しゃがみ小パンチから…、



来たあ！

めくり中キック→しゃがみ大パンチ→必勝無頼拳(LV3)(11HIT)

めくりがヒットすればどこでも決まる連続技。しかし、大パンチで間合いが離れて、必勝無頼拳が1発スカっているので結果11HITにしかならなかった。



めくりから、しゃがみアッパーをつないで…、



ハイまた来たあ。

めくり中キック→しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→震空我道拳(LV3)(8HIT)

震空我道拳をつなごうと思うとこうなる。ちなみにLV1や2だと、なぜか連続技としてつながりにくい。やはりLV3でたたき込まねばならないようだ。



めくりから、しゃ小パ→しゃ大パとつないで…、



ハイ！「しんくう〜」、



ドカーン！今イチかな。

晃龍烈火の使いみち大募集

キャンセルしてもつながらない晃龍烈火に誰か救いの手を差しのべてやってほしい。キミの努力に期待するぞ！

ゼロカウンターよりスーパーコンボ

スーパーコンボの性能

無敵時間を中心に解剖し、
レベル別での重要性を確認。

担当：かっちん

今回の内容はスーパーコンボについて分析してみよう。主な内容は、ヒット数や無敵時間についてのスーパーコンボが中心。もちろんレベルごとに詳しくみていく。同じスーパーコンボでもレベルが違うのであれば、その用途は大きく変わるぞ。

ゼロカウンターの必要性

まず初めに、ゲージは何でもかんでもゼロカウンターではないことを知ってほしい。

とりあえず、このくらいの内容であればほとんどの読者が押さえているとは言え、いまだに無意味なゲージの使い方を目にする。

相手のスーパーコンボにゼロカウンターを使うにしても、大量に体力を削られ、かつガード後に反撃できない技、に限定して使うべきだろう。

具体的な例を挙げてみるとリュウの真空竜巻旋風脚や春麗の千裂脚、ベガのサイコクラッシャーあたりは使用してもいいかも。

しかし、これらの技がレベル1であったら無理に使う必要はなく、レベル3でやっと使うか迷うところ。どちらかと言うと**体力を削られるのが嫌だから使うのではなく、ガード後でもこちら側が有利にならないから使う**のが実情。

スーパーコンボ→スーパーコンボの連携などは驚異でもあるしね。

また、体力の削りが大きいとはいえ、ケンの昇龍烈破のようなガード後に大技を狙えるような技であれば返す必要はまったくない。より多くの体力を奪えるほうを選択しよう。

ゼロカウンターを使う場面

お次はゼロカウンターの使うべき具体的な場面を考えてみよう。ここは使ったほうがいいというのは、



このような状況はゼロカウンターをかけよう。

●自分が削り倒されそうなとき
●使うことによって、そのラウンドの勝ちが決まるとき
●どうしても流れを変えたいとき

の3点が挙げられる。

最初の「自分が削り～」は、2本目のラウンドを取られて本当に負けを決められるときに限定したい。

ただ単にラウンドを取られるだけでは使用せず、ゲージを温存して次のラウンドに賭けたほうがいい。もちろん、逆転の可能性を考えつつ使用すること。

大きな体力差ではそのラウンドを捨て、僅差であれば狙う価値はある、ということ。

また、次の「使うこと～」であれば話は別。勝利、1本先取にかかわらず、相手の体力をすべて奪えるのであれば積極的に狙う。勝てるチャンスがあるのに、みすみす見逃すことはない。ケチらずに使っていこう。

そして、最後の「どうしても～」に使うのが問題。具体例は先ほど述べたが、結局は本人の好みによるところが大きい。

相手に攻められて流れを変えたいのは誰でも同じなだけに、絶対にこれはというのもない。

ただし、自分の起き上がりに対空技としての強力なスーパーコンボがないキャラであれば、相手の跳び蹴りに使っても構わない場面も存在する。その際、足払い系のゼロカウンターキャラは注意しよう。だが、ゼロカウンターは基本的にはいらず、本当に限られた場面のみ必要な技。使える場面を知り、ここ一番で使っていこう。



体力差があるときは我慢。次のラウンドで勝負だ。



まだ勝負は序盤。ゼロカウンターは早い。

スーパーコンボのレベル別使用法

さあ、ゼロカウンターよりスーパーコンボのほうが重要そうなのはわかった。しかし、スーパーコンボをうまく使えなければ意味がない。ということで、レベル別に簡単な使い方を見ていこう。

●レベル1

レベル1は一般的に無敵時間が短い。できれば、相手に押されているときばかりではなく、**相手を押し込んでいるときに連携技として組み込んでいきたい。**

つまり、こちらがある程度のラッシュで相手を攻め、連続または連携技が終わる。このとき、相手は「よし、今度はこっちから行くぞ」と思った瞬間にぴか～んと光ると当たりやすい。

●レベル2

このレベルになると、かなりの無敵時間を有するようになる（もちろんキャラと技によるが…）。

レベル2は無敵時間をフル活用して返し技や無敵時間のないキャラが使用するといいだろう。表を参考にして使ってみてくれ。

●レベル3

負けそうになったとき、一か八かで使っているのをよく見るが、確実に返し技が入るときに使っているプレイヤーが意外と少ない。決められるときは確実に決めよう。もちろん、相手がピヨったとき、最後の削りにも効果的。

また、いつまでもレベル3のままでいないように、ゲージは次第に溜まるものなので早めに使っていこう。



ソバットから…、



光る。代表的なスーパーコンボの連携。



こんなときは当然レベル3だ。

スーパーコンボの基本性能

キャラ	技	Lv別ヒット数			無敵時間		
		1	2	3	Lv1	Lv2	Lv3
リュウ	真空波動拳	3	4	5	波動拳を撃つまでは無敵状態（波動拳を出さずにつぶれることはない）		
	真空竜巻旋風脚	5	9	13	竜巻旋風脚が1回転するまで		竜巻旋風脚が1回転半するまで
ケン	昇龍烈破	4	6	7	第1昇龍の着地まで	第2昇龍の上昇中まで	第3昇龍の上昇中まで
	神龍拳	6	7	14	攻撃判定は先に出るがジャンプまで	手が体力ゲージに届くくらい	手が体力ゲージに届いても無敵
春麗	千裂脚	5	6	7	1発目の蹴りが出る前まで	1発目の蹴りが出る前まで	2発目の蹴りが出る前まで
	覇山天昇脚	5	6	7	1発目の蹴りが出る前まで	1発目の蹴りが出る前まで	
	気功掌	5	7	10	攻撃判定が出るまで	レベル1よりはわずかに長い	
ナッシュ	ソニックブラスト	2	3	4	ソニックブームを撃つまでは無敵状態（出さずにつぶれることはない）、ただし1発目のみ		
	サマーソルトJ	6	6	9	第1サマーの着地した瞬間	第1サマーが終わったら	第3サマーの上昇まで
	クロスファイアB	4	5	6	1発目の蹴りまで	2発目の蹴りまで	3発目の蹴りの前まで
ガイ	武神剛雷脚	4	6	7	最初のパンチ1発まで		3段目のヒジまで
	武神八双拳	4	5	6	跳び上がったら無敵終了	空中の最高点まで	
ソドム	メイドノミヤゲ	3	6	7	1発目のパンチ（十手）が出るまで		
	テンチュウサツ	2	2	3	ほんの一瞬のみ。攻撃判定が出たときは無敵時間は終了		
バーディー	ザ・バーディー	3	4	5	1発目の頭突きまで	相手との距離によって変化。詳しくは次ページ以降のキャラ別参照	
	ブルリベンジャー	2	3	4	ジャンプして着地するまで		
アドン	Jリボルバー	3	4	6	攻撃判定が出る瞬間まで	レベル1とほぼ同じだがやや長い	着地するまで無敵状態
	Jバリート	4	6	6	1発目のヒジが出るまで		2発目のヒジが出るまで
サガット	タイガーキャノン	4	5	6	タイガーショット（？）を撃つまでは無敵状態（出さずにつぶれることはない）		
	Tジェノサイド	5	9	12	タイガーニーの最高点まで	タイガーブローが出るまで	最後のタイガーブローが出るまで
	タイガーレイド	6	7	7	1発目の蹴りまで	2発目の蹴りまで	3発目の蹴りまで
ローズ	OSスルー	0	2	3	ジャンプ上昇中	攻撃判定発生後、ジャンプの直前	横移動の途中まで
	OSスパーク	3	6	4	ソウルスパークが出るまで	前移動の両手を地面に着くまで	ソウルスパークを撃つ直前まで
	Sイリュージョン	—	—	—	分身するまで（分身せずにつぶれることはない）		
豪鬼	滅殺豪波動	4	6	8	豪波動を撃つまでは無敵状態（出さずにつぶれることはない）		
	滅殺豪昇龍	4	6	8	ケンの昇龍烈破よりレベルごとにそれぞれ無敵時間が短い		
	天魔豪斬空	4	6	8	斬空波動拳を撃つまでは無敵状態（出さずにつぶれることはない）		
ベガ	サイコクラッシャ	3	4	6	体が伸びきるまで	体が伸びてもわずかに無敵状態がある	
	ナイトメア	4	6	8	1発目の蹴りまで	1回めのダブルニーが終わるまで	
ダン	震空我道拳	3	4	5	我道拳を撃つまでは無敵状態（出さずにつぶれることはない）		
	晃龍烈火	4	5	6	攻撃判定が出るまでは無敵状態だが出かかりのみ		
	必勝無頼拳	5	7	12	1発目のローキックが出るまで	1発目の立ちパンチが出るまで	1発目の立ちキックが出るまで

＊ヒット数は投げ系のスーパーコンボもあるので、ヒット数＝コンボ数とは限らない。

大まかな性能を知ろう

左の表が、編集部内で調べた結果のスーパーコンボについてのデータ。手作業で調べたので現段階では多少の誤差があるかもしれないが、大体こんな感じだと思ってくれれば幸いである。

意外にも、レベル1で使ったほうが無敵時間が長く、防御面で優れているローズのオーラソウルスルーや確実に入る状況、つまり連続技などに組み込んでいかないと意味のないスーパーコンボ（ヒット数が増え、威力が上がるだけのもの）もある。

まあ、しかし全体の傾向としては、次第に無敵時間が長くなり段数も威力も上がっていく。

また、連射系のスーパーコンボについては最大ヒット数みたいなものは設定されているようだ。

つまり、ケンの神龍拳などはレベル1、2、3でそれぞれ6ヒット、7ヒット、14ヒットと上限が決められており、このヒット数を超えることはない。

ガード後の反撃は状況判断が必要

スーパーコンボをガードしたあとに、技を出した側のキャラが高く跳び、着地したところであれば、少ないスキでも反撃はできる（不可能な技もある）。

しかし、突進系スーパーコンボでよく見られる、相手の目の前に着地するスキの少ない技も知っておこう。サガットのタイガーレイドやサイコクラッシャーがそれに当たる。

これらの技をきちんと判断するには、やはり深くめり込んだかどうかが重要になってくる。ただし、安易な投げ返しは危険。さらに無敵技（スーパーコンボを含む）が来る場合もある。

また、相手の起き上がりのスーパーコンボを先読みして無敵技を置いておくのも有効だろう。

お次はキャラ別、スーパーコンボ別で見ていこう。内容は、レベルを踏まえた使い方や失敗例、直接的な返され方になる。

安定した真空波動拳と一発狙える真空竜巻旋風脚 リュウ

●真空波動拳
エックスからおなじみの技。レベルごとの無敵時間に差はないので連続攻撃に組み込めればベスト。もちろん、飛び道具の打ち合い中でもいい。
ただ、しょせん波動拳と同じようなもの。先読みで跳ばれてしまっては何にもならない。キャンセルを使って、相手を追い込みながらいこう。

●真空竜巻旋風脚
相手が密着してきたら自分の起き上がりや誘い技で使うのがベスト。レベル3は超強力だぞ。
ガードさせればゼロカウンター以外反撃は受けないので、最低でもガードさせることを心掛けよう。返す側も大技は入れにくいが、スカるとさすがによくない。

地上で使える昇龍烈破を忘れるな ケン

●昇龍烈破
レベル1ではそれほど頼れる無敵時間は存在しない。昇龍烈破の途中で投げられてしまうほどだ。だが、レベル2、3であればまず負けることはない。
ただし、起き上がりに使うのであればレベル1でも十分。前に大きく移動する点も見逃せない。ただ、一撃必殺のつもりで使うこと。ガードされたらそれまでだ。


レベル1は着地したら無敵時間は終了。

●神龍拳
リュウの真空竜巻旋風脚のように吸い込む技。前方へ移動しないぶん後方をカバーしているのは大きい。
ガードされると確実に反撃されるが、相手を反対側に押しやることもあるので、溜めキャラであれば大きなダメージは受けないかも。
また、地上戦で使うべき技でもない。あくまでも頭上、または後方がメインとなる。

やっぱり強い千裂脚 春麗

●千裂脚
レベルが上がるごとに無敵時間は長くなるが、移動スピードが速いためかレベル1でもかなりの無敵時間を感じる。そのため、地上で使うのであればレベル1でも十分だろう。ガード後も反撃されないので、ガンガン使っていきたい。

●覇山天昇脚
基本的に対空技として使っていきたいが無敵時間があまりない。それでも、天昇脚より無敵時間は長く、着地後のスキも少ない。
地上でも使えないことはないが千裂脚のほうが信頼度は高いぞ。

●気功拳
タメ技ではないので、一応いつでも出せる。無敵時間も覇山天昇脚よりは長いので、自信があれば起き上がりの対空に使ってみよう。ただし、先読み対空技にはオススメできない。


使うなら起き上がりに重ねてみたりしよう。

また、投げ返しを試みるような相手なら、起き上がりに重ねてみるのもひとつの手段だ。タイミングがよければ大ダメージを期待できる。

バランスのとれた3つのスーパーコンボ ナッシュ

●ソニックブレイク
ちょっと特殊なスーパーコンボで、ソニックブームを何発も撃てる。ただし、ある程度タイミングもずらせるし、ソニックブームよりも技の硬直は少ない。
だが、一発撃つごとに無敵になるわけではないので、あっさり跳び込まれると弱いかも。ゲージをレベル3も溜めてしまうならドンドン使っていこう。

●クロスファイアブリッツ
レベルが上がるにつれて、次第に信頼度が上がっていく典型的なスーパーコンボ。ディフェンス面で使用するよりは、ぜひともオフェンスで使っていきたい技だ。レベル1の基本的な使い方である連携の一部に組み込んでいこう。

●サマーソルトジャスティス
ナッシュの最終兵器。レベル1から無敵部分が長いので心強いだろう。起き上がりにはぜひとも出せるようになりたい。


起き上がりに光れれば、かなり心強い。

ただし、読まれてガードされると痛い目にあう。読みの世界とはいえ確実にヒットさせよう。

防御専用で行け！ ガイ

●武神剛雷脚
無敵時間はそれなりにあるが、ガイはほかの必殺技も充実している。攻めに使うにしてもラッシュの強さはガイの得意とするところ。スーパーコンボを無理に使っていくことはないだろう。

●武神八双拳
対空専用のスーパーコンボだが、レベル2以上でないとほとんど使いものにならない。スキ自体は少ないが、高く跳んでいるので、相手に捕まえられやすい。
大の武神旋風脚の信頼度が高いのでそちらを使ったほうがいいだろう。

決して弱いスーパーコンボではないが… ソドム

●メイドノミヤゲ
一発目の中手を振るまで無敵部分はあるが、起き上がりに使っていくのが普通だろう。マニアックな人はキャンセルでどうぞ。
レベル1であれば、ガードされても基本的に反撃は受けないぞ。

●テンチュウサツ
言わずと知れた一撃必殺技。レベル3の威力は計り知れないほど高い。だが、これを当てにしていたのでは勝率はなかなか上がらない。
全キャラ中、ゼロカウンターの使用率が一番高いソドムだけに、スーパーコンボよりはゼロカウンターになるのかな？やっぱ。

飛び道具キラー バーディー

●ザ・バーディー
この技は相手との距離で無敵時間が変わる不思議な技。レベル1はほんの一瞬だが、2になるとかなり長くなる。しかし、それは相手との距離が離れている場合の話であって超接近のときは適用されない。


相手と離れていれば、かなり長い無敵時間のレベル2。

つまり、離れて飛び道具を撃たれた場合はザ・バーディーの接近中が無敵で、相手に密着された自分の起き上がり状態では一瞬の無敵時間しか存在しない。
よって、飛び道具を抜けるのに使うならレベル2以上、起き上がりに使うならレベル1だろう。

●ブルリベンジャー
この技はバーディーが空中を跳んでいる間は無敵状態。うまく使えば対空兵器にもなり得る。
しかし真の使い方は、遠間だからといって安易に飛び道具を撃った相手をつかむことにある。Ⓟボタンと Ⓚボタンをうまく使い分けよう。

主力はバリードアサルト アドン

●ジャガーリボルバー
どちらかといえば対空技だが、無敵時間が長いので地上で使っても悪くはない。ただ、最悪の使い方である相手の頭上を抜けてしまうことだけは避けたい。

●ジャガーバリードアサルト
アドンの主戦力となるのは


ジャガーバリードアサルトは、レベル1がいいだろう。

この技だろう。攻撃判定が出るまでは無敵時間が続いているので、起き上がりはもちろん、攻め込みつつでも使っていける。
また、ガードされたときのことを考えるとレベル2、3はジャンプしてしまうので確実に入るとき以外は使用をひかえる。

タイガージェノサイドが決め手 サガット

●タイガーキャノン
しゃがんでいる相手に当たらないので使いどころが難しい。起き上がりにはジェノサイド、返し技にはタイガーレイドと方程式ができているので無理に使う必要もないだろう。

●タイガーレイド
無敵時間が少ないため起き上がりにはあまり向かない。やはり、返し技として使っていくべきだろう。
ただ、ガードされても反撃が受けづらいので、タイガーレイド→タイガーブローやタイガーレイド→タイガージェノサイドなどの連携が有効。

●タイガージェノサイド
サガットといえばタイガージェノサイドだろう。無敵時間、移動スピードと申し分ない。あえて欠点を挙げるとすればガードされたときの反撃を覚悟するくらいか。
ある程度の距離を空けていれば、相手の技にあわせるように使える（見てからジェノサイドを出す）。


このくらいの距離で、ジェノサイドの用意をしておく。

それぞれの用途で使い分けよう ローズ

●オーラソウルスルー
ソウルスルーのスーパーコンボ版。着地後のスキは双方同じだが、オーラソウルスルーのほうが無敵時間は長い。
また、特筆すべきはレベル1が一番無敵時間が長く、レベル2、3のほうが短い。しかしレベル1では、威力的にイマイチ魅力を感じないので、起き上がりの対空ならレベル2、地上ならオーラソウルスパークがいいだろう。

●オーラソウルスパーク
レベル1は飛び道具を出すスーパーコンボ、レベル2は突進系、レベル3はスーパーコンボ弾も跳ね返すリフレクト付きと、その目的はいろいろある。
無敵時間はレベルが上がるにつれ長くなるが、どのレベルで使用するか判断が難しいだろう。


突進系のレベル2が使いやすいか。

●ソウルイリュージョン
いわゆる分身。無敵時間も一応存在する。たとえ相手の技をくらっても分身できずにゲージを消費するようなことはない。

「滅殺！」豪鬼

●滅殺豪波動
リュウの真空波動拳と同じと考えていい。豪波動を出さずにつぶされることはない。
ただ、コマンドが難しいので連続技に組み込んでいくのはチョットつらいか?できない読者は、ストⅡエックスでダルシムのキャンセルインフェルノと同じ要領でやってみよう。

●天魔豪斬空
斬空波動拳のスーパーコンボ版。強力な対空兵器を保有する相手に、跳び込むと見せかけて使うと効果的。着地後のスキは、垂直や後ろに跳ぶよりは前へ跳んだほうが少ない。

●滅殺豪昇龍
ケンの昇龍烈破より無敵時間は少ないが、それでもかなり強い。着地後のスキもないに等しいので、ガードされてもあきらめずに豪昇龍拳を入力しておこう。

●瞬獄殺
突然出すよりは、相手の着地や相手を固めてから使ったほうが断然決まりやすい。小足払い連打などに止められるときもあるからだ。


とりあえず理想的でしょ。

密着ならサイコ、中間距離ならナイトメア ベガ

●サイコクラッシャー
レベル1がこれほどの威力を持つスーパーコンボもそうはない。だが、それも密着時の話であって離れていては威力も半減する。
相手が自分の起き上がりに足払いを重ねてくるようなら使っていこう。一気に形勢を逆転できるぞ。

●ニープレスナイトメア
初めから素早く移動するので長い無敵時間を感じる。レベル2で使用すると、その信頼度は抜群だ。


対空で使うならレベル2以上は必要になる。

ただし、レベル3は無理に使う必要はない。最後のホバーキックは立ちガード可能だし、相手に深くめり込んでしまう。

リュウ、ケンの流れをくむスーパーコンボ ダン

●震空我道拳
レベル3で使わないと遠くへ「飛ぶ」というイメージは沸いてこない。ただ、攻撃判定を持ちつつ無敵の状態はあるのでうまく使っていけば効果はある。技のあとの硬直もリュウの真空波動拳よりは、ほんのチョットだが短い。

●昇龍烈火
昇龍烈破のような前への伸びはなく、レベル3であってもそれほど移動しない。だが、一番イタイのは無敵時間の少なさだろう。どのレベルを使用しても技の出かかりにしか無敵時間はなく、相手と密着していなければ打ち負ける可能性がある。

●必勝無頼拳
レベルごとに、初めに出る技が無敵部分となっているので、レベル2の立ち小パンチよりレベル1の立ち小キックのほうが無敵時間が長い。おまけに、レベル1なら上へジャンプしないのでガードさせれば反撃は受けない。
無敵時間の長さは、レベル3、1、2の順で短くなる。一発狙うならレベル3。地道に行くならレベル1だろう。



ダンはゼロカウンター中心がいいかも。

できればすべてのスーパーコンボ知ろう

以上がキャラごとの持つ、すべてのスーパーコンボ。それぞれの長所と短所をしっかりと頭にたたき込もう。プレイしているだけの感覚では、全部がわかりにくいからだ。
やはり、どこでスーパーコンボを使っていくかは、プレイヤーの好みによるところが大きい。すべてよい結果が出るわけではないので、チャレンジ精神で頑張ってほしい。

あつまれ！ 真空軍団!!

リュウ

戦法としては結構確立しているキャラ。
だが、探せばあるもんだ。

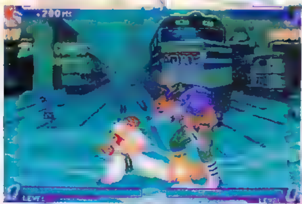
担当：K-TAN



ストIIのころからプレイされているキャラなので、戦法自体はそれほど大きく変わってはいない。
今回は、レバー入れ攻撃に的を絞ってみた。

レバー入れ中パンチ（鎖骨割り）

ストIIエックスにもあった、このレバー入れの中パンチ。
この技の利点は、しゃがみガードできないことにある。
エックスでは、小足払いからレバー入れ中パンチにすると投げてしまって、ハメるつもりはないのにハメてしまった…なんてこともあったのだが（それはそれで仕方ないと思うが）、ZEROでは、小足払いから中パンチボタンを2、3回連打していれば、レバー入れ中パンチは出るようになっている。
連続ヒットにこそならないものの、小足払いからつながるようになっているのだ。
起き上がりに重ねるときは、レバー入れ中パンチをそのまま重ねてもいい。
相手の起き上がりに、足払いとレバー入れ中パンチを重ねて出す2択攻撃は、キッチリ行おう。
小足払いがヒットしたならば、そこから中足払いにつなげて大波動拳を撃ち、ガードされたら、レバー入れ中パンチにもっていく。
だが、小足払い1発ヒットしたのかしないのか確認してから判断するのは難しいので（そのまま波動か中足払いか?）、どれか1つを、先読みで決めていくのがいい。
小足払いを2発ぐらい出してから行うのも1つの手だ。


ペチペチッと入れて


ヒット→ヒットにはならんけど使える。


小足払いが入ったら中足払いにつなげられるようにしよう。

レバー入れ中キック（旋風脚）

ZEROになって追加されたのがこれ。
この技の利点は、相手の足払いをスカすことができ、なおかつ間合いを詰められることにある。
このことによって、小足払い連打で相手との間合いが離れそうになったときに使用したり、中間距離で、相手の足払いを避けつつ近づくことができる。
一応この技も、小足払いから連携としてつなげることが可能である。


足払いを避けつつバシッ！

レバー入れにスーパーコンボを混ぜる

ここで主に使うスーパーコンボは、真空波動拳だ。
まずは、レバー入れの2つの技を、フルに使っていこう。
レバー入れ中パンチからレバー入れの中キックへ…この鎖骨割りから旋風脚というのは、結構有効だ。
鎖骨割り→小足払い→旋風脚→小足払い、といった具合に、攻めのバリエーションとしてはいい感じ。
この合間に真空波動を出すのだが、レバー入れ2つのどちらかを出した後に出すといいだろう。旋風脚→真空波動拳といった具合にね。
だいたい相手の人は、旋風脚などの硬直を狙って反撃しようとしてくるので、当たってくれる場合が多いのだ。
レバー入れの攻撃に硬直はあることはあるが、それほど長くはない。


このあとに真空波動を出してみよう。旋風脚でもいいよ。

空中竜巻の利用法

ストIIシリーズのようにめくりやすくはないので、それを空中竜巻で補おうというものだ。
要するに、空中竜巻で相手の背後に回ろうというだけなのだが、相手の前に着地するのか後ろに着地するのか、自分の中でわかるようになるとたいしたもの。
ジャンプの上昇中、下降中、これに前後の着地が加わるわけだから、計4種類になるわけだ。一応ガードされたときのことを考えて、中足払いを出すようにしよう。
それから、空中竜巻を相手が空中でガードした場合、相手が自分より上にいて、自分が相手より早く着地できる…こういう状況が画面付近で起こると、相手の着地する前を、立ち大パンチや昇龍拳を当てることができる。
要するに、空中ガードできないから当たる…ということなんだけどね。


コンコンコンとガードされた…しかし！


ドスッ！oh～!!

リュウ、ケンは、安定した強さを見せつけているようだね。
それから、やはり真空竜巻は、自分の起き上がりや相手の起き上がり以外には、あまり使わないほうがいいみたいだ。

ソニックサマーよ永遠に…
ナッシュ

ガイルに似ていながらも微妙に異なるナッシュ。ソバティアとスパコンでいわすしか。

担当：C・LAN

バージョン変更後におけるナッシュは…

〈お詫びと訂正〉

8／15号のチェーンコンボ相関表で、欄外のナッシュの注意書きは**左が初期、右が2次出荷以降**が正しい表記です。初期出荷版には致命的なバグがあり、発売から約1ケ月してカプコン側で回収し、ニューバージョンに無償交換されました。基板購入を考えていた方々に多大な迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。

ナッシュの2次版の変化は、

●中足払い、強技すべてにキャンセルがかからない
●ソバットの攻撃力発生までが長くなり、硬直も長くなった

この2点だが、これが大きな影響をもたらしている。キャンセルに関しては、しゃがみアッパーサマー、小パンチ×2→中足払い→クロスファイアブリッツといった連続技のほか、足払いソニックでとりあえずカタメて牽制…ということもできなくなってかなり具合が悪い。キャンセルがかかる技で最も長いのはしゃがみ中パンチで、この技で代用するしかないだろう。


この技を頼りにソニックへつなごう。

ソバットは、攻撃発生が遅くなったことで潰されやすくなり、また硬直が長くなったことで、ソバット→クロスファイア、及びそれを警戒させてのしゃがみ小パンチなどからのカタメがやりにくくなっている。一応不可能ではないが、ソバットが深く当たってしまうと、たとえそれがヒットしていても投げられてしまうので注意して使おう。

対空技はどれがいい？


こ〜んな当て方をしてしまうと…、


はいやられます。ガードできませんね。


ところがこのぐらいであれば…、


ホラ、ガードできます、ね。

ナッシュの闘い方といえば、ソニックを撃って跳んだら落とし、またソニック…というつまりストIIシリーズのガイルに酷似した闘い方になるが、ソニックの硬直が長いため攻めがやりにくくなっている。1回近づいてペースを握るまではある程度我慢が必要だ。

相手がじれて飛んできたときに使う対空技としては以下のような技がある。

サマーソルトシェル
立ち中パンチ
立ち中キック
しゃがみ大パンチ
立ち大キック

最も強力なのはやはり必殺技のサマーソルトだが、かなりひきつけないと空中ガードされてしまうので実は安定した対空技とはいい難い。ひきつけすぎると地上でガードされてしまったり、相手が下方向に強い技を出すとひきつけ中にくらってしまったりする。ダブルサマーは空中ガードできないので有効だが、せいぜい2ヒットしかしないのでよほどのこと（こちら側が圧倒的にリードしていたり、あと少しで相手をKOできるという状況）がない限り使うのはもったいないぞ。


こんな状況ではすかさずしゃがみアッパー。


早出しでGO！の大キック。空中竜巻に強い。

立ち中パンチと立ち中キックは出るのが早いので潰されることは少ないが、当たりが弱いので相打ちになることが多いのが難。中パンチは手元、中キックは横に強い。

しゃがみ大パンチ、立ち大キックは早出しの必要があるが、きっちり出せれば強い。しゃがみ大パンチは上方向に強いので、相手の下に潜り込んだような状況で出すのが望ましい。サマーが溜まっているときに、あえてこれを使ってもいい。大キックは安定して強い。

しかし、これらの対空技がすべて無効化される間合いがある（サマーは除く）。相手のジャンプ攻撃の中で、最もリーチのある技がギリギリ届くぐらいの間合いだ。特にリュウ、ケン、ソドム、バーディーといった、ジャンプの低いキャラは、相打ちをとるのも難しい。ソニックを撃つタイミングが単調にならないよう注意しよう。

地上での技の選択


このへんから跳ばれると手が出せない。我慢だ。

ガイルの地上戦の要といえば中足払いだったが、ナッシュは中足払いを使うなら大足払いを使ったほうが絶対にいい。中足払いと大足払いは微妙に形こそ違うものの性能はほぼ一緒。リーチもほとんど同じだ。中足払いのほうが若干出るまでは早いが、さして変わらない。ならば、転ばせることのできる大足払いを使ったほうが得策だ。


これが中足払い。


こっちが大足払い。ビミョーに違う。

リーチ面では大足払いより長い（というより足払いが短すぎ）のがレバー前＋大パン


対ソドム、サガットに有効な裏拳。


コンビネーションの一例。ソバットの後はクロスファイアブリッツがあるので相手もうかつに手が出せない。小技から再びソバットにつなげても可。

チの裏拳。昔なつかしのソニック裏拳のほか、対ソドム戦で意外な効果を発揮する。ソドム（とサガット）には、しゃがまれても当てることができるので、スライディングを先読みしておいておく感じで出すと有効だ。ジャンプしようとして偶然ぶち当たることもある。

そしてナッシュの地上戦の要といえば、レバー中キックのソバットだ。弱体化したとはいえ、このまま使えない技として封印するのはあまりにももったいない。基本的にはチェーンコンボでつないで、クロスファイアと小技の二択に持ち込む。小技というのは、とりあえず小パンチなどを出してみて、再びソバットにつないだり、ソニックブームにいったりという連携群を総称して指す。この両方が負けてしまう技——例えば昇龍拳やスーパーコンボ——を出されるようなら、時にはガードして様子を見てもいい。

旧バージョンではソバットのスキが小さく、密着から出しても反撃はほとんど受けなかったが、冒頭で述べた通り、6／27バージョンは深くソバットを当ててしまうと小技や投げで反撃されてしまうため、少し離れた位置から出すことが必要になってくる。

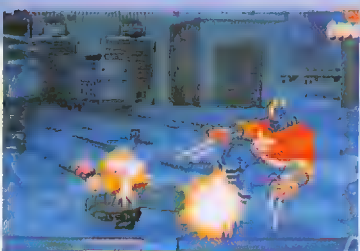
チェーンでつなぐ場合は立ち小キックからがいい。ナッシュの小技で一番リーチがあるからだ。

当然それればかりでは読まれてしまうから、ソバットを警戒させて立ち小キックから大足払いにもつないでみよう（これは連続技）。

こういった連携を軸にカタメつつ、時折レバー十大キックを混ぜて端に相手を押し込んでしまう方針でいこう。


小技の中で最も長い立ち小キック。ここから…。


ソバット。この位置なら反撃されない（ソバット後）。


ソバットを読まれて立ちガード、もしくは直接返そうとしてくるならば大足払いへつなげ。

ジャンプ中キックでめく〜る法

ナッシュのジャンプ攻撃のうち、かなり使えるのが中キックだ。これはめくりに使える。ただし相手が普通に立っている状態で、めくり中キックから地上技（しゃがみ小パンチ）につながるのは実はバーディー、ローズ、ベガの3人のみ（しゃがんでいればガイ以外は全員めくれる）。

相手がガードすることで判定が大きくなり、強制めくり（必ずガードされる）になることはある。こんなときや、あるいは正面から小攻撃で跳び込んだ後など、くらい投げ（ガード投げ）されてしまいそうなときは、とりあえずしゃがみ小パンチを連打してみるといい。下段攻撃で連射が効くうえ、もし入ったら小パンチ×2〜3→サマーソルトという連続技が確定する。

このしゃがみ小パンチは非常に役に立つ技で、起き上がりに重ねてみたり、サマーを当てた後の前転防止にとりあえず連打しておく癖をつけておこう。もし入ったら即サマーにつなげてザックリいこう。

話を戻すが、ナッシュのジャンプ攻撃は、先の中キックのほかに、下方向に強い大キックや、常に出ている小パンチ、また対空気味の大パンチ（空中投げになればラッキー）なども使える。

決して弱くはないが、かといって強くもない。ストⅡダッシュターボ以降のガイルのように、ナッシュも中間あたりの強さをキープしそうなキャラだ。


ガイはしゃがんでいてもめくることはできない。


ローズは意外にもめくりやすいキャラだ。


ザクブシュー。余裕があればスパコン狙いだ。


小パン連打あ！するとコロコロ…ニヤリ。


投げで転ばせた後など…、



ゼロから始めたプレイヤーもこれでバッチリ!

春麗

今回は対戦攻略と旋円蹴の使い方がメイン。使いこなしちゃってちょうだいホラホラ。

担当：GEO

今までは、主に前作（エックス）と比較して、「この技がこんなふうに変更された」的な記事だったが、今回はこのZEROから始めたプレイヤーにもわかりやすいように、基本的な技の使い方にも触れてみたので参考にしてほしい。

中距離の間合いで地上戦を制する

地上戦でもっとも使用頻度の高い技といったら、なんといっても中足払いだ。この技はかなりリーチが長いので、相手の足払いが届かない間合いからチクチクと足元を攻めることができる。足の速さと長さが春麗の特長なので、この点をいかした攻めを身に付けよう。

この、中距離での間合いをキープして闘うということが基本で、中足払いにキャンセルをかけて旋円蹴を狙っていく。旋円蹴は、しゃがみガードで防ぐことができないので、足払いと組み合わせて上下の揺さぶりを強いるワケだ。



プレッシャーをかけてミスを誘い、そのスキを突くのだ。



立ち小キックはリーチが長いしキャンセルもかかる。

『キャンセル旋円蹴』のススメ

中足払いにキャンセルをかける場合は大の旋円蹴がいい。これは、中足払いの性質上、遠くでヒットさせることが多いためなので、近い場合はもちろん中などでもかまわない。

立ちでの通常技なら、小キックにキャンセルをかけるといいだろう。実はこの立ち小キック、中足払いにはリーチ、ダメージともに及ばないものの、立ち技のなかではもっともリーチが長い。立ち大パンチよりもだ。けっして軽視してはならないぞ。もう一つの利点として、立ち技からのほうがキャンセル旋円蹴が出しやすい、ということが挙げられる。足払いからは苦手でも、これからならスムーズにキャンセルすることができるハズだ。試してみてほしい。

実用度が高いのはわかるが、この「足払いキャンセル旋円蹴」、慣れるまでは結構難しいもの。そんなアナタのために三つの入力法をご用意いたしました。ご自分に合ったコースをお選びください。

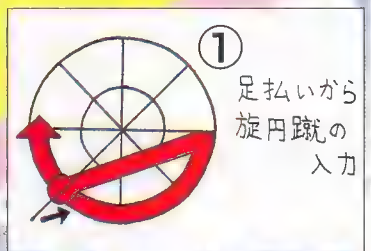
というわけで、まずは①の入力法だが、これは従来どおりの方法。単に足払いのあとにすばやく旋円蹴を入力しているだけだ。正確なコマンド入力が得意な人はこれでOK。

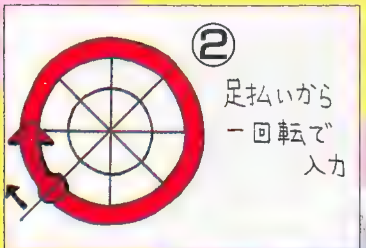
②の入力法は、足払いのあとにすばやく「グルッ」とレバーを一回転させる方法。ずいぶんおおざっぱな入力だが、ちゃんと旋円蹴のコマンドを満たしているので問題ない。この入力で失敗しているとすれば、一回転させるのが遅くて旋円蹴のコマンド入力が間に合っていない。もしくは、レバーがまだ左に達していないのにボタンを押してしまっている（当然、コマンドが完成してないので無効）かのどちらかだろう。

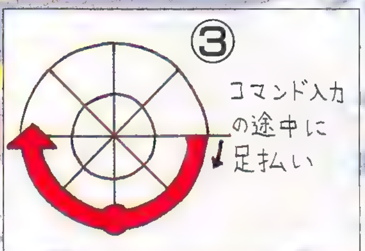
③の入力法は、旋円蹴のコマンドの途中に足払いが入っているもの。これは足払いを出した時点ですでにコマンドが半分入力されており、残りのコマンドを完成させることによって足払いをキャンセルする仕組みになっている。

この入力法で注意しなければならないのは、「足払いを出すために押したボタンは、すぐに離さなくてはならない」ということ。なぜなら、**「必殺技はボタンを押したときだけでなく、離したときにも入力を受けつける」**からだ。たとえば、中足払いキャンセル大旋円蹴を出そうとしても、足払いを離すのが遅いと中の旋円蹴が出てしまうことがある。

つまり、旋円蹴のコマンドを左まで入れ終わったあとに中キックボタンを離してしまうと、その瞬間に中の旋円蹴コマンドが完成してしまい、そのあとに押された大キックはすでに無効となってしまうのだ。予防策として、パンチ技からキャンセルする方法もある。これなら離しで旋円蹴が出てしまうこともないからね。









パンチからなら、ボタン離しで暴発する心配もない。

飛び道具にはどう対応する?

相手側の心理として、自分の通常技が届かない間合いからチクチク攻められるのはかなりイヤなもの。すると、間合いを離して飛び道具を撃つか、跳び込みや突進系の技で一気に接近戦にもち込むか、ということになる。

飛び道具を撃たれたときの対応として

・おとなしくガードする
・垂直ジャンプでかわす
・跳び込む
・千裂脚ですり抜ける
・旋円蹴ですり抜ける

と、だいたいこんな選択肢があるので順番にみていくことにしよう。

近い場合はガードが一番安全だが、少し離れている場合は余計なダメージを避けるため、垂直ジャンプでかわしてしまったほうがいい。もうすぐピヨりそうな状態のときなどは、無理やり攻めにまわら



飛び道具を見てから跳び込んでもダメ。先読みが必要だ。



中キックの先のほうを当てるようにして跳び込もう。

ずに、ガードすることも必要だ。

跳び込みは、運がよければジャンプ攻撃から連続技をたたき込むこともできるが、春麗はジャンプ軌道が高いため、飛び道具を見てから跳んでもほとんど迎撃されてしまう。跳び込みは、飛び道具を先読みしたときか、相手に強力な対空技がない間合いから跳ぶようにしよう。通常での跳び込みは、遠めから中キックの先を当てるようにすると、返されにくいぞ。

飛び道具を目の前までひきつけてから千裂脚を出せば、すり抜けることが可能で、相手が近ければカウンターで当てることができる。やはり、飛び道具をすり抜けつつ攻撃


千裂脚で飛び道具を抜けつつ反撃。


追い打ちも忘れずにね。

できるのは大きい。対戦においては、必ずマスターしておきたい使い方だ。千裂脚で空中にフッ飛ばしたあと、天昇脚で追い打ちがかかるので忘れずに入れておこう。これが画面端なら、天昇脚だけでなく、覇山天昇脚や気功掌でもOKだ。

旋円蹴も、千裂脚のように技の出かかりに無敵時間があるので、同じようにすり抜けることができる。大が最も無敵時間、移動距離ともに長く使いやすい。だが、相手に届かない、または、相手の小技連打で簡単に止められてしまう、という間合いでは、中の旋円蹴で手前に着地するようにしたほうがいい。ちなみに、小はほとんど前に進まないので、飛び道具を抜けるために


旋円蹴で飛び道具を抜けて……


そのままバシッとね。

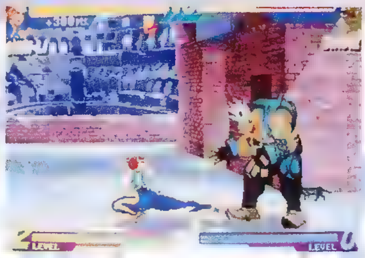
使うのはやめておこう。

まあ、遠ければ垂直ジャンプや旋円蹴でかわし、近ければ千裂脚や旋円蹴ですり抜けつつの反撃を狙おう。

しゃがみガード不可技としての「旋円蹴」

飛び道具を抜けるための旋円蹴の使い方はすでに述べたので、次はしゃがみガードつぶしとしての旋円蹴の使い方を説明していこう。

まず、小・中・大の差をしっかり理解しておいてほしい。前の項で説明したとおり、移動距離と無敵時間は大が長く小が短い。だが反対に、攻撃


ここからは大の旋円蹴じゃないと届かないぞ。


こんなに接近しているなら、小の旋円蹴にしたほうがいいね。

判定の発生時間は小が最も早く、大が最も遅くなっているのだ。

飛び道具をすり抜けるのは無敵時間の長さがポイントになるが、しゃがみガードしている相手に旋円蹴を当てるのには、攻撃判定が発生する早さこそが重要なポイントになる。大でなければ届かないなら大を使い、中で届くなら中で、小が届くなら小の旋円蹴を使ったほうがいいということ。

中足払いの先を当ててキャンセルするなら大の旋円蹴、とか、立ち小キックには中、しゃがみ小パンチには小、など、あらかじめ決めておけば使い分けやすいと思う。これらの通常技からの組み合わせは結構有効なので覚えておこう。

跳んできたらどう落とす？

さて、中距離での攻防や旋円蹴の使い方を覚えたら、次は相手に跳び込まれたときの対応、対空技を覚えよう。

まず、一番多用するのが立ち大パンチ。これは遠め（中足払いの届かない距離からとか）から跳ばれた場合に使う。それより少し近い場合は立ち中キックで落とし、さらに近いなら、相手の下をくぐって着地を投げてしまおう。もちろん、たまっているなら天昇脚を狙っていこう。

この立ち大パンチをつぶそ


対空技はほとんど大パンチに頼ることになる。

うとして、早め（高い位置）に技を出された場合は、しゃがみ大キックが有効。もし、近いならガードしたあとに投げてしまえばいい。逆に、連続技などを狙っていて低い打点を狙っている場合などは空中投げを狙ってみるのもいいだろう。


天昇脚は無敵時間が一瞬しかない。なるべく引きつけてから出そう。

春麗は、強力な対空技を持っていないため、これら通常技を使い分けないといけないのだが、当てるコツとしては技を早めに置いておく感じがいい。これらの技で落とせそうもなかったら、おとなしくガードし、そのあとの駆け引きにすべてをかけよう。

千裂脚のガードが間に合わない距離って？

至近距離でスーパーコンボを出された場合、あらかじめガードポーズをとっていないと、もうガードが間に合わないのは知っているよね。これは千裂脚にもいえることで、その距離は中足払いよりほんの少し遠いところまでが有効射程距離。つうことで、中足払いがギリギリ届かない間合いで相手がウロウロしていたらぶちかましちゃうっていうのはどう？


これはガード・マニアワーズの間合い。いくか!?



これぞ、ぶしんりゅー ガイ 第二部

「必殺技」だけじゃあ
ZEROワールドは渡れない
「攻め」を生かす「守り」も重要だぞ。

担当：ハスー

ガイのメインとなる攻撃は地上で主導権を握ったときの選択攻撃だが、当然いつもこちらの思いどおりにことが運ぶとは限らない。今回は「反撃」「接近」「空中」をテーマに考察してみよう。

読みと見切りで勝負

攻めなければ決定的なダメージを与えられないガイにとって、反撃の方法・タイミングを知ることは重要だ。

まず一番重要視されると思われるのが対空環境。ガイには武神旋風脚という無敵技があるが、実はこの技、無敵時間と攻撃発生時間にかなりクセがあって、小だと対空として機能しない。よって明らかに返せるというときには必ず大で出すようにしよう。ただ、無敵時間が長い代わりに攻撃判定がかなり上に出てしまうので、地上の相手には非常に当てづらい。さらにもともと旋風脚は攻撃発生が遅めなので、あまり引き付けすぎると地面に降りられてしまう。対空に限って言えば、常に早めに出すよう心がけよう。また、そういった理由から、こちらの起き上がりにリバーサルで出そうとするのはやめたほうがいい。


つい小を出したくなるが、まず潰されて後悔する。


ちょっとでも遅いとこうなる。ターボ2だとちょいキツい。

大旋風脚は信頼度が高い分早めに使う必要があるわけだが、ある程度引き付けて出せる対空としては、しゃがみ大パンチと武神八双拳がある。

しゃがみ大パンチは、とっさに大旋風脚で反応できなかったときに使うのはもちろん、キャンセルで大旋風脚や八双拳につなげて空中連続技にできるのが大きい。キャンセルのタイミングが多少シビアだが、ダウン（回避）をとれる上にダメージ量もそこそこなので、覚えておいて損はないだろう。


キャンセルがかかれば、

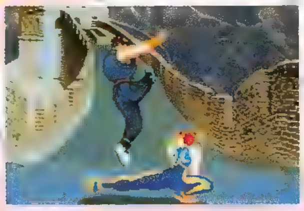

追い打ちが入る（遠いとスカるので注意）。

八双拳はスーパーコンボなので、出かかりが無敵。コマンドさえ入れられれば昇龍拳なみに引き付けても大丈夫だ（ここでちょっと訂正。前回八双拳はレベル1でと書いたが、無敵時間の都合上かなり相打ちになりやすく、どうせ出すならレベル2、3にしたほうが吉という結論になった。スマン）。無敵なのでかなり信頼できるし、横へのリーチも結構あるので意外な距離でも当たる。しかし何より、ダメージがデカいという点だけからも常に狙っていきたいところだろう。


こんな間合いでも当たる。

体力は減らない ガンガン狙え！

地対空では技の使い分けが難しいガイだが、地対地の切り返しは楽。「相手が技を出すな」と思ったら、取り敢えずは何も考えずに小旋風脚を出せばOK。よほど離れていない限りまず届くし、出た瞬間が無敵で、そのまま上昇中は中・下段攻撃を無効化しつつ攻撃できる。この場合注意しなければいけないのが、普段使われない上段攻撃。サガットの大キックやバーディーの大パンチなどの上に出る技に対しては攻撃が出る前に潰されてしまうので、こういうときはしゃがみ大キックのスライディングを使おう。出始めが当たらないと転ばないが、これが当たった間合いなら、さらにスライディングや旋風脚が狙える。


春麗の中足払いもスカしまくり。


でも、こんな変な技に潰される。

旋風脚以外で切り返す方法としては、イズナ落とし（これの使い方については後述）や武神剛雷脚、いきなり疾駆けからの投げや影すくいなどがある。が、どれも旋風脚以上に運が絡むので、特に魅せるプレイを意識していない限り忘れてしまって構わない。とにかく対地の迎撃は小旋風脚、妥協でスライディング。例外となる攻撃もあるが、基本的にこの二つを覚えておこう。

流れが止まった！ そんなときは…

技にスキがある以上、いつまでも強力な選択攻撃を、（引き延ばすことはできても）ずっと続けることは不可能。必ずどこかで息切れしてしまうことになるが、ガイの場合、

・スライディングの先端
・首かり

を出すと、ヒット・ガードにかかわらず、ほぼ相手と五分の立場になる（いわゆる「○門○肘をガードした」状態）。


この瞬間が正念場。

スライディングは相手のリーチ次第になるが、首かりはむしろやや不利。まあ首かりに的を絞って反撃してくる人はそういないだろうが、直後の行動パターンが、無敵技（対



通常技）・ガード（対無敵技）・投げ⇔通常技（対ガード）といった具合に三すくみとなるので、余程の実力差があって運でカバーしたいときでもない限り使用は控えたい。ただ、やはりあの気絶値の高さは魅力的。なので、手数がたくさん入っているときに絡めて一発当てて、相手に「ちょっとのミスで気絶するぞ」というプレッシャーを与えるようにして使う。そうなれば状況は五分以下でも精神的には有利なので、多少強引に使うことができる。

ほかに連携が途切れる場面としては、旋風脚・スライディング（出始め）・影すくい・投げが決まって相手がダウンしたときがある。相手に無敵技がある場合はうかつに手を出せないので、せっかく転ばせたのにノリが悪くなってしまう。

とはいえガイ有利なことに変わりはないので、できれば相手の性格やクセに合わせて、n択やスカシからの連続技などを使い分けよう。分からないときは様子を見るより、ガンガン技を重ねて気絶を狙ったほうが、長い目で見れば得。


ノリノリのときこそ要注意。ダウンは反撃への絶好の機会にもなり得る。

ダウン回避策だが、ガイの場合相手をダウンさせた後は、空中の相手に剛雷脚がヒットしたとき以外はまず先に動けるはずなので、落下地点に小足払い→立ち中パンチのチェーンを置いておこう。回避に入ったらそのまま連続技を入れ、ダウンしたならそれはそれで起き上がり対策を練るようにする（小足払いが空振りしていれば中パンチは出ないはずなので、次の行動にスムーズに移行できる）。逆にこちらがダウン技をくらったときは、意表を突くとき以外はやみくもにダウン回避はしないほうが賢明。対戦慣れすればするほど、体が回避に反応するようになってくるためだ。


もし回避してきたら、


2ヒットを確認し次第5段までつなぐ。

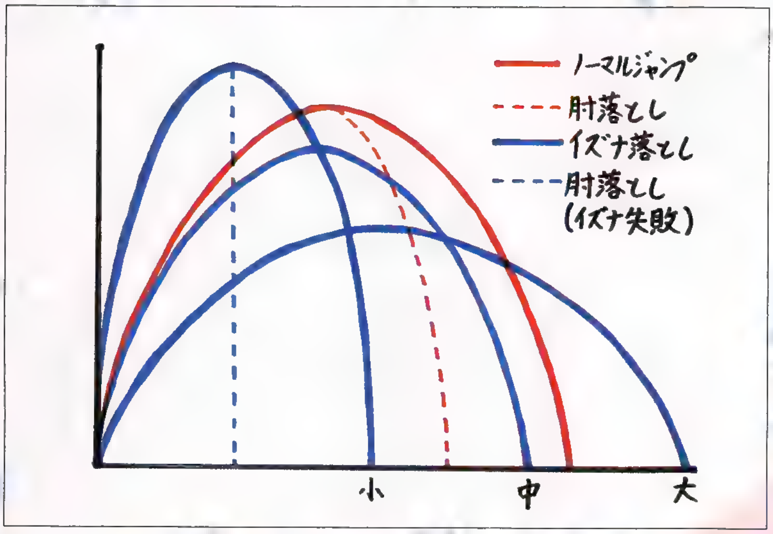

何もしなかったらそのまま歩いて起き攻めだ。

流れの途切れ目をいかに気付かせず、間髪入れずに次の行動につなげるか。感覚的にこのへんのタイミングが分かってくると相手を気絶させる確率がグンとアップするので、スピード＆連続技というガイの長所をさらに生かせるようになる。一般に格闘ゲームでは「待ち」が強いが、ガイは逆。「超攻め」の恐怖を皆に叩き込んでやろう。

空を制す

ガイのジャンプは難しい。基本的に緩やかで長いため、通常でメインとなる間合いからでは余裕で相手を跳び越してしまう。かといって肘落としやイズナで無理に当てにいくと、空中制御に失敗して簡単に撃墜される――。うまく使えば「相手を混乱させる」というガイの基本戦法にまる組み込むことができるだけに、その独特な性質をなんとか把握しておきたいところだ。

まずは左の図を見てほしい。ガイが空中から移動する方法はノーマルジャンプとイズナ落としの2通りあるが、ジャンプ中に下方向＋中パンチ、もしくはイズナの投げ間合い外でパンチを押すことで肘落としとなり、ジャンプの軌道が大幅に変化する。この肘落としにしても、ノーマルとイズナでは軌道の変わり方が違うため、落下地点だけを見ればそのバリエーションは無限にあると言っていい。



投げを狙う？スカシを狙う？

イズナ落としは、相手に向かってジャンプし、投げ間合いに入ったら投げるという技である。この「投げる」という動作は手動なので当然失敗することもあるわけだが、このときパンチを押した時点で「真下」に落下する。つまり、相手にイズナ落としを仕掛けると思わせて反撃を誘い、肘落としで手前に着地してスカらせることが可能となる。また飛び道具を避けた場合、明らかに反撃されそうなときはこれで相手の射程外に着地できるので活用しよう。


これなら反撃されない。

ちなみにイズナの投げ間合いは自分の真下付近。よって自分より高い位置にジャンプされたりぴったり画面端につかれると投げは入らない。覚えておこう。


キャンセルイズナはかなりハメくさい（空中の相手も投げられるため）。一応リバーサル(ジャンプ)小技で反撃可能。

タイミングを狂わせろ！

ガイのジャンプは「高く」「長い」。これは見た目にもあまり違和感はないのだが、肘落としを出すと、そこから「高く」「短い」ジャンプになる。普段素早いガイの動きが突然ふんわりとなるのだから、リズムが狂うこと間違いなしだ。さらにこの肘判定が強めで、空対空やタイミングのズレた地対空を高確率で潰してくれる（打点が高かった場合投げに注意）。ただこのとき気を付けたいのが、「空中投げの操作より肘落としの操作が優先される」ということ。

ガイの空中投げは結構横に広い（竜巻だって吸える）が、レバー下方向＋中パンチではどんなに近くても投げてくれない。できればとっさに大パンチに切り換えるか、レバーを真横に入れられるようにしよう。


こんなに近くても肘落としになってしまう。

2回にわたってガイの「基本」を紹介してきましたが、やってみた感想は「とにかく奥が深い」。まだまだ知られざるポテンシャルを秘めているので、「これぞ武神流」と言えるぐらいまで、各自でとことん鍛錬してみてください。

ハメるしかないでしょう(太い声)

バーディー

地上、空中戦を制しM・チェーンへ。ハメられて困るようなら こいつとやらないことだ!

担当：

小技を当ててから投げ。これを〝投げハメ〟という人もいるが、格闘ゲームのシステムが変化しようと〝悪〟と考える人が少なからず存在する。しかしバーディーは、どう考えても投げキャラ。よって勝つことを考えるなら、この本質をつかんでいない人たちに対しては〝完全悪〟とならざるを得ないだろう。

至極当然！ 投げハメが基本

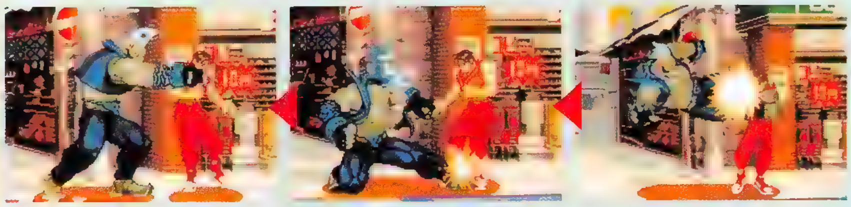
バーディーが勝つためには、M・チェーンをいかに多く入れるか。これにすべてかかっていると言っても過言ではない。

しかしM・チェーンは投げ技。ただコマンドを入れただけでは、運がよくても決まることはない。そこでM・チェーンを決めるためのプロセスが重要になってくるわけだ。

基本的にM・チェーンへのプロセスは2つあり、1つはおなじみの当て投げ。跳び込みから、小足払い、しゃがみ小パンチ、立ち小足を当て、通常の投げでは投げ返せない間合いから吸ってしまうもの。相手が近くでダウンしてる場合は、跳び込みを省略してもいい。

もう1つはB・ホーンを当ててから。ガードさせてもヒットさせてもどちらでもよく、B・ホーン終了後は必ず吸える間合いになる。しかもB・ホーンは硬直時間は皆無に近いから、こういう芸当ができるのだ。

これら2つのM・チェーンへのプロセスは、バーディーを使うなら絶対にできなければならない。その点を踏まえて話を進めていこう。



誰でも、すぐに考えつく基本3段(連携)。小足払いが一番やりやすいが、チェーンを考えて立ち小足にすると、なおよい。



B・ホーンはガードさせてもヒットさせてもよい。M・チェーン後は距離が離れるので、またB・ホーンで近付くのも有効。

近付かなきゃ… 話にならん！

M・チェーンを決めたいバーディーは、当然のごとく相手に接近しなければならない。となると相手は…もちろん近付けまいと苦心するだろう。

具体的な代表例を挙げると、リュウ・ケン。遠くからは波動拳を連発し、こちらが跳び込むと足払い→波動、もしくは昇り蹴り。そして、おもむろに竜巻で近付いてきては、中段攻撃を混ぜつつ、小足払い→中足払い→波動拳。一通り終えると、また竜巻で去っていく。

基本的な動きではあるが、延々と繰り返されたら、たまったものではない。

遠間で跳ばされ、こちらの着地際に大足払いを合わせてくるような相手なら、ジャンプ中にB・ホーンを溜めておき、着地と同時に解除してやるといいだろう。もちろん完璧なタイミングで合わせられると無理だが、大抵のプレイヤーはすかるとわかっていても出す。そこに叩き込み、近付く。気付かれて様子を見てくるようなら、大足払いや立ち大パンチを当てていきペースを握ろう。



着地と同時に解除すると、意外にくらってくれやすい。



遠間で跳ばされる状況はよくある。B・ホーンを溜めておき…、

さて、波動拳に対してはこれでいいが、多少やっかいなのが、タイガーショットの上。ジャンプの低いバーディーは異常に跳び越しにくい。

だから跳ぶことは考えずに、B・ホーンで抜けることを考えるのだ。元々B・ホーンは無敵時間が存在するから、ほとんどの飛び道具を抜けることが可能。しかしバクチ要素が高い（難しい）。

上タイガーに狙いを絞る理由は、B・ホーンのモーション中のしゃがみ状態。これが上タイガーをかわすからだ。要するに無敵時間に、しゃがみ状態でかわす時間がプラスされるから、安定して抜けられるということ。



上タイガーは跳ぶことを考えるな。安定して抜けられるはずだ。

また、S・ブームに対しては、相手がいい間合いで撃ってきたら大人しくガードし、そうでないときには前述のとおり。

サイコショットとソウルスパークは、距離をとることを目的として連発する人はいないだろう。斬空波動はお手上げ。ゲージが溜まるまで待て。

対空で落とす… これも近付く手段

巧みな飛び道具連打以外に、バーディーにとって嫌な戦法は、ヒット＆ウェイ。判定の強い技で跳び込んでチクチクしては逃げる、春麗に代表されるような戦法だ。

当然、対空技で落としていくことが最重要課題となる。

バーディーの対空は立ち大キックと立ち大パンチの2つで、主に立ち大キックのほうをよく使う。この立ち大キックの特徴は、出るのが早く出てる時間が長い。だから早めに出して置いておけば、ほとんどの跳び込みを防げるはずだ。ただし、遠間ですかると非常に痛い。

遠間では立ち大パンチ（置き）、大足払いを使うほか、先読みのB・ホーンがかなり有効。また、B・ヘッド（小）も判定のできった瞬間の頭をぶつければ、非常に強い対空技になる。

これら対空技で相手を落とした後、相手がダウンしていれば跳び込んでいけばいい。ダウンを奪えない場合（立



とりあえず立ち大パンチを重ねておくといい。



ダウンを奪えない対空で落としたら…、

ち大キック、立ち大パンチ後）は、相手の着地に立ち大パンチを重ねると意外にくらってくれるぞ。

足払い合戦に競り勝つ!

バーディーがハメるまでのプロセスとして、制していかなければならない状況は3つ。

2つは前述した〝対飛び道具〟と〝対跳び込み〟、そして3つ目が〝対足払い〟だ。これは地上戦の要と言ってもいいだろう。

バーディーの大足払いはリーチがあって非常に使いやすいのだが、やはり他キャラの足払いと勝負させるのは、出の遅さから勝ち目は少ない。

そこで、足払いを潰す兵器として立ち大パンチを活用する。接近してると使えないが、拳の先を当てるように出していくと、足払いはおろか、何か技を出せば必ず潰せるぞ（無敵技以外）。

もう少し距離が詰まっていればB・ヘッド、接近戦なら無敵を利用してB・ホーン。これらを活用して、うまく地上戦を制していこう。



B・ヘッドの突然出し。相手はびびるぞ。



立ち大パンチで、足払いを潰せ。

M・チェーンを抜ける君へ【当て投げ編】

ジャンプ大キック↓小技↓M・チェーンは、いわゆる当て投げと呼ばれる、投げキャラの王道。しかしご存じの通り、このゲームの当て投げはジャンプや小技を出すことで脱出が可能。

地上戦、飛び道具などを制し、近付いた後は、M・チェーンをいかに抜けさせないかが最大の課題になることは間違いないだろう。

では具体的に、どういった方法を取ればいいか？理論的には簡単。M・チェーンがくると思わせなければいいのである。

まず、ジャンプで脱出しようとする相手には、チェーンコンボをつなげるのが一番。

ジャンプ大キック↓立ち小キック↓しゃがみ大パンチ↓B・ヘッド（小）、難しければ立ち小キック↓大足払いとしてもいい。これらを怖がってガードに徹しだしたら、立ち小キック↓M・チェーンとなるわけだ。

ただ立ち小キックはリーチがなく、下段技でもないので、遠間だったり投げ返しをしつこくする相手には小足払いを使い、小足払い↓B・ヘッドor大足払いとしてガードさせよう。ただし、小足払いを使うと連携になる点に注意。

また、相手が近くで倒れている場合（画面端）では、B・ヘッドの溜め時間が間に合わないので、立ち小足↓大足払いの連続技と立ち小足↓M・チェーンの2択で攻めよう。何もしないで、相手が起き上がった瞬間に吸うのも意表を突けていいぞ。



跳び込み後、立ち小足から吸うと見せかけ…、



しゃがみ大パンチをキャンセル。



B・ヘッド。小or中で出そう。

M・チェーンを抜ける君へ【B・ホーン編】

冒頭に書いたように、M・チェーンは何も跳び込みからと、起き上がり以外に狙えないわけではない。B・ホーンを当てた後でも狙えるのだ。

しかし、やはり脱出することは可能である。

ジャンプで抜けようとする相手には、立ち小足からは無理（間合いが遠い）なので、小足払い↓B・ヘッド、もしくは直接B・ヘッドを出して跳ばさないようにしよう。

［当て投げ編］で触れるのを忘れてしまったが、技を出して脱出する相手への対処法は［B・ホーン編］と同様なので、ここでまとめておこう。



B・ホーンを当て、通常技でM・チェーンを防ぐなら…、



跳び込め！そして、また出そうとするなら…。

基本的に技を出すとわかったなら、跳び込んでしまえばいい。恐らくしゃがみ系の技のはずだからね。無敵技を出すようなら、もちろん待ってガード後に反撃だ。

スーパーコンボを組み込め!

バーディーのスーパーコンボゲージは、ゼロカウンターに注ぎ込む必要はあまりない。それほどスーパーコンボが使えるのだ。

まず、ザ・バーディー。この技はB・ヘッドを使う場面で、代用していくと効果が高い。当然と言えば当然だが、何だかんだ言ってもB・ヘッドには無敵時間がなく、事前に小足払いを置いてから出しても止められてしまうことがある。

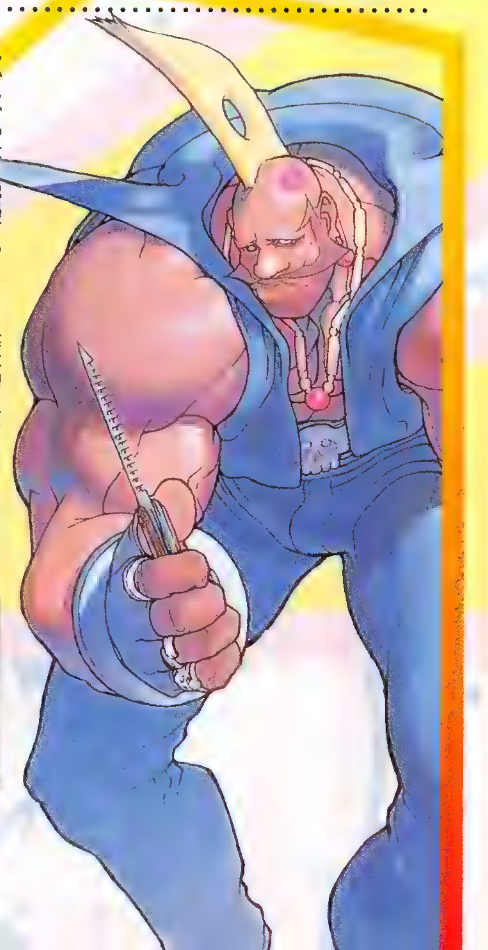
レベルは威力だけで、別にどれを使ってもいいが、レベル1のみ、この〝B・ヘッドの代用〟という役割しか果たさないことを覚えておいてほしい。

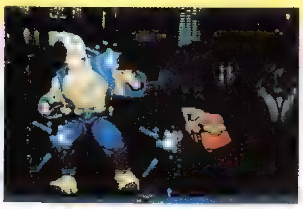
レベル2・3なら飛び道具を抜けつつ攻撃、自分が倒れたときのリバーサルなど用途は広い。リバーサルと言えば、B・ホーンもリバーサル技として活用しよう。

次にB・リベンジャー。飛び道具を抜けつつつかみにいくのが、最も有効な使い方。

そのほかに、M・チェーンを通常技で脱出しようとする相手に出すと、かなりの確率でつかまってくれるぞ。

つまり小技を当てた後や、B・ホーンをガードさせた後に出せば、スライディング系の移動技や無敵技を出さなければ必ずゲットできるはずだ。





リバーサル・ザ・バーディーは、必ずレベル2か3で。



飛び道具を抜けつつ…意外に、B・ホーンの後が狙い目だ。

まゆ毛ボォーン! ケン

基本的に攻めはすでに完成されたキャラだが、新技を生かした一味違った闘い方にチャレンジ!!

担当 GYU

今回のケン対戦攻略は使い方次第で戦術の幅を大きく広げられる〝前転（⇩⇦⇦＋Ⓟボタン）〟と〝稲妻かかと割り（レバー入れ中Ⓚ）〟を中心に解説していこう。

前転でめくれ!

ご存じのとおり転がっている最中でも通常技で簡単に返されてしまう〝前転〟。上段に関しては無敵だが、小足払いを出されるとピチッと止まってしまうのだ。

どうも使い勝手が悪そうな印象だけど、実はそうではない。相手がガードに撤する状況を作り、そこで前転していけばこれが実にイケるのだ。

●技にキャンセルをかける

まず一般的なものとしては通常技（連続技の最中がベスト）にキャンセルをかけて、相手をめくる方法がある。例えばこちらの跳び込み（ジャンプ大キック）をガードされた場合、そのまま小↓中足払いを重ね、中足払いにキャンセルをかけて中前転を出せばめくりになる。そこで小足払いを出してヒットしたならそのまま連続技へ、ガードされたらさらに前転や稲妻かかと割りで攻めよう。

この前転によるめくりの効果は相手のガード方向を惑わせるだけでなく横方向のため技（ソニックブーム・気功掌など）のためが完了した相手の投げを封じることにある。こちらがめくった瞬間に投げようとボタンを押しても自動で必殺技が出てしまうのだ。

とりあえず多用する通常技と前転の組み合わせを表してみたので参考にしてほしい。



小→中足払いときて…、



キャンセル前転でめくりになる。

	小前転	中前転	大前転
J大K→	○	○	△
J大K→小足払い→	×	○	△
J大K→小足払い×2→	×	○	△
J大K→小足払い→中足払い→	×	×	○
J大K→小足払い×2→中足払い→	×	×	○

×…手前で止まる
○…めくる
△…めくれるが
距離が開く

●起き上がり

相手の起き上がりに前転を重ねる方法もある。起き上がる瞬間にめくるのが理想。これはコマンド系の無敵技をリバーサルで出してくる相手に非常に有効である。

この攻めが成立する状況は相手の跳び込みを小昇龍拳で撃墜した場合がほとんどだが、キック系の投げ（ヒザ）を決めて硬直が切れた後に一歩前進して中前転を出せば同じようにめくることができる。どちらにしろ相手が画面端にいるときは無意味なので可能な状況を的確に判断しよう。

中キックを使いこなせ

ケンの立ち中キックはレバー入れの〝稲妻かかと割り〟とニュートラルの2段蹴りの2種類がある。ここではよく知られた〝かかと割り〟の使い方のおさらいと、意外と重要な〝2段蹴り〟について説明しよう。

中段攻撃の〝かかと割り〟はもちろんしゃがみガードに徹する相手に使うことがベター。通常技のチェーンコンボ、特に小足払いからの連携に組み込むことがポピュラーだが、しゃがみの小足払いからだと、どうしても立ち技である〝かかと割り〟へのモーションの移行がバレやすい。そこで小足払い↓立ち小キックという連携から〝かかと割り〟を出してみよう。こうすることで相手は〝かかと割り〟に対してより警戒するようになり、逆に中・大足払いの下段攻撃が決めやすくなる。当然〝かかと割り〟のかわりに前転で変化をつけることも重要だ。

〝かかと割り〟を相手の起き上がりに密着して重ねる使い方もある。投げやリバーサルを出されるとツライが密着で〝かかと割り〟がヒットすれば小足払いに目押しでつなげることができる。一発逆転を狙うならこういったバクチ的な攻めもいい。画面端で使うほうが見切られにくくお薦め。

では、〝2段蹴り〟の使い方の説明に入ろう。この技は連続攻撃、特に小足払いがヒットした場合のみに用いる。例えばジャンプ大キック↓小↓中足払いとヒットしてもその後に波動拳しか入らないが、中足払いの代わりに2段蹴りを使い、1段目にキャンセル大昇龍拳を入力すれば計6ヒットとなる。これは2段蹴りが前方に移動する性質を利用した連続技である。



跳び込み→小足払いときて中キックの1段目にキャンセルをかければ…、



大昇龍が入る。

空キャンセルをマスターしろ

近距離での足払い合戦、特に相手がこちらの大足払いをスカして反撃しようとしているときは、大足払いを入力してモーションが見えた瞬間にキャンセルして波動拳を撃とう。相手が大足払いのモーションを見て反応すればしめたもの。ストZEROの波動拳は出が速く、威力も高いので相打ちになってもOKだ。

ここまでで一通り、ケンで重要なテクニックを書いたつもりだが、これにスーパーコンボを含めた連続技をマスターすればさらに強くなれるハズだ!



大足払いのモーションを一瞬見せておいて…、



キャンセル波動拳。わりと重要。



俺の独壇場…勝手に言わせろ!!

滅殺!!〇〇

第1回:滅殺!!オートガード

突如勃発!!独断と偏見で文句をつけるコーナーだ。次回ははたしてあるか?

担当:懐かしのGEROPON

　今回から新コーナーとして、滅殺シリーズを連載していくこととあいなった。端的にいうと世人の憂い、嘆きを代弁し、考証することで、ゲームに対する認識と愛情を深めつつ、人間的にも成長を図りながらプレッシャーをはねのけ、集中力を高め、無意識を抑制し、ワニの領域を使いこなせる人間となることに甘んじずに生きていくことができれば、同じ景色でも、また同じ匂いでも、随分違ったふうに感ずることができるのではないだろうか、という意図に基づいている。

　さて、栄えある第一回は「滅殺!!オートガード」だ。X-MENから登場し、以後ヴァンパイアハンター、ストZEROへ継承。ゲームが発売されるたびに物議をかもしているオートガード。なぜ人はオートガードを求め、また嫌うのだろうか。

オートガードはなぜいけないのか?

　いきなり「いけない」と言い切ってしまっているが、個人的にオートガードは嫌いである。それもかなり。カプコンが意識した初心者が使うのは問題ないし、むしろいい配慮だと思う。しかし、うまいヤツが使うのは困りもの。ここでいう「うまい」とは、大会で優勝する、とかいうレベルではなくて(そこまでうまいとオートガードを使うのはプライドが許さないだろうし)、少なくとも自分の手でスーパーコンボが出せる、ぐらいのレベル。

　オートガードの何が嫌かって、そりゃもうアンタあのガードの堅さ。まず分厚い装甲をはがすために8回(±α)技を当てなくてはならない。その間の虚しさたるやもう…。こんなことを毎ラウンド繰り返してるとさすがに気が滅入ってしまうよね。

　そして今度はスーパーコンボ。MAXIもなんのその。溜まったらガチガチに守りに入っちゃって、しびれを切らしてちょっと無理に攻めようとするとピカ〜ン。

　確かにそれで文句をつけるのは単なる負け惜しみに過ぎないってことはわかってるし、実際の対戦中に文句を言いに行ったり、台を叩いたりなんてことは当然しない。

　こっちとしては、あの技がキタナイ、この技がヒドイとかいって、特定の技を禁じ手にしたり、戦法を限定するつもりは毛頭ない。が、オートガードってなんか違うんじゃないかって思う。戦法うんぬん以前に、違うルールで闘っているんだから。

　そのせいか最近では、対戦台のみオートガードなしでスピード固定。1P台はオートガードとスピードがフリーセレクト、というお店も多くなってきている。それはそれでかなりいい方策だと思うし、快適にプレイできる人も多いだろうが、本当の根はもっと深いところにあるのではないかと思う。

格闘ゲームに求められる永遠のテーマ

　対戦マナーとかを論ずると必ずぶち当たる壁がある。例えばハメ技は使っちゃいけない、としよう。するとハメ技の定義が必要になってくる。当て投げをハメだという人もいれば、波動昇龍をハメとののしる人もいる。すると今度は当て投げ、波動昇龍について、それぞれ定義が必要になる。

　また、気絶から気絶にもっていける連続技があるとする。これも、小足払い連打はダメだが、非常に高度な技術を要するものは認められる傾向にあったりする。

　こういうことを個々のゲームごとに定義していこうとすると、とんでもない作業になってしまう上に、その定義が絶対的な権限を持つわけでもない。

　そこで結局「個人のモラルにまかせる」というお決まりの結論にならざるを得なくなるのだ。

　自由度が高く、それゆえにテクニカルな部分があるわけで、そこが格闘ゲームの一つの魅力だと思う。しかしその魅力の源である自由度の高さが、結果として嫌われる戦法等を発生させるという二律背反性を生み出す…これを短期間で払拭するには、時代を退行してよりシンプルな構造にするか、何らかの制約を応急処置的に設けていくしかない(これはすでにある。投げの入る条件を厳しくするなど)。

　というようなことを頭でわかってはいても、やっぱりオートガードに乱入されるとムカつくんだよなぁ。

　とまぁ、私見を勝手に言うだけ言わせてもらいまして、ちょっとだけスッキリしました。あくまで馬鹿の一人ごとですんで、オートガードを使っている人にやめろといいたいわけじゃありません(あまり)気にせず使ってくださいな。ただ私は乱入しませんけどね。

　今回はストZEROをテーマにしましたが、次回は(あれば)まったく変わるかも。





21世紀のびっクリエイター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
多湖 輝（たご・あきら）



千葉大学名誉教授。コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。東京大学文学部心理学科卒業。同大学院終了。心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイテアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操シリーズ」は累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。



自分らしく元気に

自分の人生を自分らしく生きる——こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。　多湖輝

開講（平成8年4月）

就職デビュー率（平成7年3月卒業平均）
97.74%の実績教育

■設置学科

CGアニメ・ゲーム科	2年
マルチメディア・クリエーター科	1年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年
SFX特撮科	2年
アニメーター科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年

- 全日制（月～金）
- 入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
- 新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
- 一般共同寮・アパートあっせん



©ビックウエスト
「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

ホーム・ドクター24 専門医による医療相談が、年中無休・24時間無料で受付。

専用寮 希望者は全員、年間32万円で入居できます。

卒業後の**寮居住** 卒業後も2年間居住できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設（平成8年4月）
♪ミュージック・ビジネス科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）



細野晴臣先生

入学案内書セット無料進呈

無料 一日体験入学　無料参加 学院説明会

特典：特待生・学習援助金／無料自由選択講座／著作料（出演料）配当／海外研修（費用学院負担 選抜制）

〔案内書・無料体験・説明会の申込み〕
ハガキに、①住所 ②氏名 ③電話 ④年齢 ⑤学年（職業）⑥希望科 ⑦「案内書」あるいは「体験」「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-8
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に（サイノーヲヨニ）

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
9月15日(祝) 10月8日(日) 11月12日(日)	9月15日(祝) 10月8日(日) 11月12日(日)	9月15日(祝) 10月8日(日) 11月12日(日)	9月17日(日) 10月15日(日) 11月19日(日)	9月17日(日) 10月15日(日) 11月19日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
9月23日(祝) 10月22日(日) 11月26日(日)	9月3日(日) 10月1日(日) 11月3日(祝)	9月15日(祝) 10月8日(日) 11月12日(日)	9月10日(日) 10月10日(祝) 11月23日(祝)	9月24日(日) 10月29日(日) 11月5日(日)

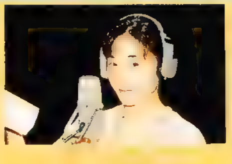
全国縦断学院説明会日程（無料）

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市	金沢市
10月8日(日)	9月24日(日)	9月23日(祝)	11月12日(日)	10月29日(日)	10月1日(日)
宇都宮市	**千葉市**	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**
9月24日(日)	10月29日(日)	9月23日(祝)	10月1日(日)	9月3日(日)	11月5日(日)
松江市	**松山市**	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	
9月15日(祝)	10月22日(日)	9月17日(日)	10月8日(日)	9月3日(日)	

■東京（本部）校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-8 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.151

9.30 30 September 1995



●さて、夏休みも終わっていよいよ2学期！9月はKOF'95と鉄拳2、ストZEROのムックが立て続けに発売されるぞ。みんな、読んでくれよな〜っ！さらに9月13〜15日はアーケードゲーム新作見本市のAMショー(一般入場は15日のみ)だ。新声社も出展し、会場で号外を出す予定なので、みんな楽しみにしてくれ。



ハマリは必至！あふれる期待!! 天地を揺るがす超新作！

天下無敵のウルトラ攻略！

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 9月30日号

表紙：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」SNK イラスト by 藤原ひさし／表紙写真：「マーヴル・スーパーヒーローズ」

AM R&D DEPT. #2

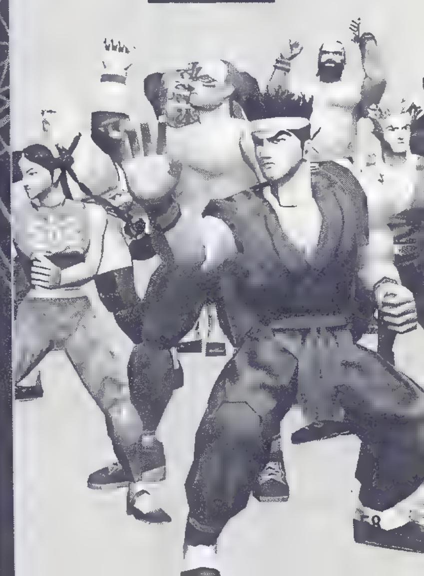
Virtua Fighter 2

©SEGA

15段の謎も完全解明!!

バーチャファイター2

リオン、アキラの対戦攻略に、段位認定の「15段」を出す法もこれでバッチリなのだ。



しゃがみⓅからの連携か命

VSラウ後編

リオン対戦攻略

斜上を止めてから連携とラウの斜上からの連携、ラウの斜上以外の対策を知ろう。

担当：BHO　協力：ONY、ITU

[illegible]終わって[illegible]の方を中心に[illegible]を[illegible]して[illegible]極めに言っておくが、[illegible]攻略はあくまで攻め[illegible]い方なので、[illegible]て闘うリオンには意味がない[illegible]。

この攻略を参考に、攻めるリオンになってほしい。

では、今回のラウ攻略を始めよう!!

攻めのバリエーション

前回、しゃがみⓅからの攻め方を紹介し、ほかの技からうまく紹介できなかったので今回はその残りの技の使い方や各技のラウ側から見た返し技を細かく知ろう。

まず前回ラウ戦に使える技として…

- 中段蹴り（Ⓚ）
- [illegible]連捶（ⓅⓅ）
- 偸歩背掃手（Ⓟ＋Ⓖ）
- 双耳旋風（Ⓟ＋Ⓖ）

の各技を主にあげたが、この技は接近戦からのクイックバックの後に使うと非常に有効な技なのだ。

例えばラウの斜上を止め[illegible]前回紹介[illegible]浮いたらラウの斜上Ⓟ↓斜[illegible]転身脚と非常に[illegible]してしまう。



クイックバックからの中段蹴り[illegible]これがよく当たる。

した技を連携に使ってみてもガードされたり、返されてしまう、というときにしゃがみⓅの後にクイックバックをしてから技を出すと、相手はクイックバックに反応して手を出してきたり、とりあえず[illegible]ちや、しゃがみガードをしているので、上下にゆさぶるリオンの技が生きてくるのだ。

クイックバックの後に技を出すと[illegible]いたが、ここでワンテンポ様子を見るのも重要である。クイックバックの後に技を出すのを見越してラウが中段蹴りを出してきたりする[illegible]、リオン側は技を出そうとしているので、中段蹴りをカウンターでくらってしまって[illegible]してしまう。



投げは確実にコマンド投げでキメよう。

合が悪いので、[illegible]の様子見は重要。[illegible]かせれば投げは[illegible]。

このあと[illegible]

クイック[illegible]は[illegible]中間距離[illegible]捶（Ⓟ[illegible]）がある。

この技、リオンの技の中で一二を争うくらい使える技だ。

下段攻撃で、ガードされてもスキがなく、リーチが長くていいことずくめ。

技の使い方は、連携の初めの動作として使う感じで、この騰撃連捶の後に…

- 中段蹴り
- 盤肘（Ⓟ）
- 前掃腿（[illegible]ⓀⓀ）



中間距離[illegible]はこの[illegible]連捶。

- 後掃腿（[illegible]）
- 偸歩背掃手（[illegible]Ⓟ＋[illegible]）
- 穿弓[illegible]手（[illegible]）
- [illegible]（Ⓟ＋Ⓖ＋[illegible]）

などが[illegible]になる。

リーチのあるこの技、細かい使い方の注意点があり、技





これが近いとき。よく見て次の技[illegible]うな[illegible]。

の当たる位置が、遠いときと近いときによって次に出す連携技に注意する。

例えば当たった位置が遠いときは、後掃腿や穿弓[illegible]などはスカってしまうし、逆に近いときの中段蹴りや偸歩背掃手などは技の出がかりに止められたりする。

以上のように多少の注意点があるのを覚えておいてほしい。安定したいときは、よほど遠いときじゃないかぎり盤肘（ヒジ）でOKだ。

攻めのバリエーションの最後に挙げる技として、双耳旋風がある。

リオンを使っている読者の中には「双耳旋風～そんなの使えないよ」と言う人もいると思うが、ラウ戦は有効な技[illegible]けるのだ。

この双耳旋風、モーションが大きく上段攻撃なのだが、技の判定が非常に強い。[illegible]わずかだがスキはあるが[illegible]スカして[illegible]相[illegible]ができる。

ラウの闘い方の多くは、どんどん押してくる。しかも、立ち斜上やしゃがみダッシュを使い、手を出したら浮かされるので手を出しにくい。

しかし、そのラウの押しを逆手にとった技が双耳旋風なのだ。

双耳旋風は、ラウの斜上や斜下や順歩沖掌（スーパー斜下掌）さえも止めることができる。斜上や斜下の出かかりに双耳旋風を重ねる感じに出すと当たりやすい。
　クイックバックの後に双耳旋風を出すと、手を出してくるラウは、バンバンつぶせる。
　しかも大ダウン攻撃のおまけつきだ!!

双耳旋風はラウ戦で、非常に使える。



いいことだ[illegible]点もある。この[illegible]上段攻撃なので、しゃかまれ[illegible]上。でもガードさせれば[illegible]はないので全然使えなくはない。
　この双耳旋風、ラウ戦には是非使ってみてね。でも多用はあぶないよ。

　以上でだいたいの攻め[illegible]わかったと思うが、[illegible]連携はラウでなくても[illegible]ので試してほしい。
　[illegible]
　次はディフェンス[illegible]

斜上掌以外に注意!!

リオンはラウの斜上掌をよく止めることができる。しか

しラウを使っている人も、当たらない斜上掌をいつまでも出すほどおろかではない。
　そこで斜上掌以外の危険な技、注意していきたい技を紹介していこう。

●斜下Ⓟ Ⓚ（連掌旋風腿）
　しゃがみⓅの強いリオンだが、この斜下掌はやっかいなのだ。
　ラウの技の連携に、斜上Ⓟというのがある。この連携は非常に強いのだが、リオンは斜上Ⓟのあとに、しゃがみⓅで止めることができるが、もし斜上Ⓟの後に斜下Ⓟ Ⓚがくると、リオンもしゃがみⓅでは止めることはできない。しかも斜下Ⓟ Ⓚは連続技なので、くらうと痛い。
　対ラウ戦では中間距離の当たらないしゃがみⓅは、あまり出さないほうがよい。斜上の後に斜上がくるか、斜下がくるかは相手をよく見てクセを見ぬくしかない。
　最近のラウ使いは斜上Ⓟ→斜下Ⓟと使うのが多いので注意しよう。



　対応策は斜上Ⓟ→斜下Ⓟまで立ちガードをして最後のⓀをしゃがんでよけて投げがベスト。
[illegible]なかなか難しいので[illegible]

ずっと立ちガードでガマンするのもいい。斜下Ⓟ Ⓚはガードした後は五分なのだ。でもガード後にすぐ手を出すとラウの斜上がくるので、すなおにクイックバックが安定。

●中段蹴り
　中段蹴りは基本技の中で非常に使える技だ。
　技の連携にも非常に使えるし、リオン側としては注意しなくてはいけない技の1つだ。斜上で浮きにくいリオンには別の技で浮かすのがラウの課題で、それには中段蹴りが最適だ。
　リオン側としては、しゃがみⓅの後の連携技にいこうとするとき、ラウ側に中段蹴りを出されるのが非常に具合が悪い。
　斜上Ⓟの後の中段蹴りも注意したい。

●地掃腿（↘+Ⓚ）
　ラウの少ない下段攻撃の中で特に注意したいのは、この地掃腿だ。
　地掃腿はカウンターで当たってしまうと空中コンボが待っているし、しゃがみガードをしても[illegible]当たっていないかぎり、リオン側に反し技がないのである。
　[illegible]当たったのがガードしても[illegible]肘（ヒジ）しかはいらず、ラウもよろけるが、リオン側には盤肘でよろめいた後に入る技はないのである。



ヒジが当たらない地掃腿。[illegible]

　リオン側は、地掃腿の出かかりをつぶ[illegible]たい。
　逆にラウ側[illegible]リオン戦には[illegible]てみてはいかがでしょうか？

●[illegible]旋脚（しゃがみから[illegible]）
　[illegible]しゃがみ状態の多いリオン[illegible]この技も要注意が必要だ。
　しかしこの技、一度しゃがまなければ出ないので意外と[illegible]もあるが、少し[illegible]。
　例えばしゃが[illegible]すとか[illegible]



ガード後は、しっかり返していこう。

　しゃがみさがりをよくするラウ使いもそこから狙っているので注意しよう。

しゃがみダッシュは要注意

　今まで説明してきたリオンの攻め方だが、しゃがみⓅからの攻めはリオン側が有利に見えるが、ラウのしゃがみダッシュ（前方）からの斜上は気をつけなくてはならない。

　リオン側がしゃがみⓅ後の連携はラウの斜上をスカして有効なのだけど、リオン側のしゃがみⓅの後に、構わずしゃがみダッシュからの斜上を出されると、リオン側はもう一度しゃがみⓅを出す以外にラウを止めるすべはないのである。
　この斜上が当たってしまう理由は、リオンのしゃがみⓅの連携技にラウが斜上を出すと斜上が速すぎて[illegible]
[illegible]体勢が低い技である。





[illegible]

もしゃがみダッシュから斜上はくらってしまうのだ。キツイよ!!

　しかし、しゃがみダッシュからの斜上は、先ほどの技をことごとく浮かすことができるのだ。
　リオンのしゃがみⓅの後にラウが最速で斜上を出すと、斜上はスカるが、しゃがみダッシュからの斜上だと絶妙のタイミングで斜上が当たるのである。
　これはリオン側にとってキビシイ攻めではあるが、しゃがみⓅを出していれば全部止めることはできる（そこに中段がくると以上）。
　[illegible]今まで[illegible]リオン[illegible]ラウの[illegible]
[illegible]
　VFは攻めてこそ楽しいゲームだと思うのでリオンを使っている人も攻めまくって力で相手をねじふせるようにしたいね。
　リオンの攻め方についての質問はいつでも待ってます!!

リオンとラウの連携とその対策

	〈次の行動〉	〈対策〉
斜上Ⓟ	斜上Ⓟ	ⓅⓅⓅ、しゃがみⓅ、しゃがむだけで当たらない
	斜下Ⓟ	基本的になし（ガードしてからの投げ）
	肘撃	しゃがむだけで当たらない
	しゃがみⓅ	旋風腿、立ちガードですかしたあとのしゃがみⓅ
	中段蹴り	しゃがみⓅ、バックダッシュ
	地掃腿	しゃがみⓅ
	投げ	しゃがみⓅ（転身巴暍掌or肘の2択のときはまずい）
	その他	（ラウのしゃがみダッシュ系には注意）

外人さん、スキヤキソング知っとるか？

アキラ対戦講座　VSジャッキー

八極拳最強継承者への道

たった1つの技に踊らされていた日々ともオサラバ！スラントの対処法をマスターし、立ち技主体でパツキン男に引導を渡せ！

[illegible]

今回のアキラ対戦講座は[illegible]外人[illegible]手とされ[illegible]ジャッキーに[illegible]当[illegible]しよう。

開幕最重要！

ジャッキーが開幕[illegible]動としては次のこと[illegible]れる。

Aコンボ[illegible]

[illegible]

Dしゃがみ[illegible]の

投げ

これら4つ[illegible]A・Bに対しては発生時間の差からアキラはⓅⓀ（➡入れが望ましい）で勝つことができる。また、しゃがみダッシュ猛虎もAに対しては有効だ。

しかしⓅを出されて[illegible]ⓅⓀを出[illegible]カウンターで[illegible]それで[illegible]Dにも負[illegible]では[illegible]。[illegible]場合に対[illegible]かけてスカ[illegible]狙いD[illegible]ように中段[illegible]攻撃を出そう[illegible]ジャ[illegible]は[illegible]ニーストライクとビー[illegible]ルの[illegible]択を使ってくるので、ただしゃがむだけではダメ。

とはいえ、結局のところは相手の行動を読んだほうが勝つ。ここで差をつけられると後々苦しいぞ！



開幕スラントで⑤を出しても負けるので[illegible]

スラントの対処法

では互いに中距離で攻め合う場合について説明しよう。

ジャッキーは大抵コンボエルボーやスラントバックルを主体に攻めてくる。ここでサマーなどの一発技をくらった場合は仕方ないが、アキラにとってネックとなっているスラントを基点とした連携の対処法を考えてみた。

当然リーチのある中段攻撃が豊富なジャッキーには立ちガードが基本なので、下段のスラントはHITしてしまうことが多い。ここではスラントがHITしたことを前提に対応を説明しよう。

・スラント→ライジングエルボー

・スラント→しゃがみⓅ

・スラント→投げ

・スラント→サマーソルト

ジャッキーは大抵これらの連携を使ってくるが、ここでの基本は立ちガード。スラント→肘に対してはしゃがみバックダッシュで逃げるなり中段外門で返すくらいしかない。別に肘はガードさえ[illegible]これでOKだ。

ここで1つ豆知識！

ジャッキーの肘を立ちガードして、その場でジャッキーがさらに、しゃがみⓅを出してきても当たらない。これを知っていれば、相手のしゃがみⓅをスカしてそのⓅの戻り際にこちらがしゃがみⓅを出して、相手がそのまま技を出せばカウンターでヒットしてこちらが有利になるぞ！

話を戻そう。スラント→しゃがみⓅという連携がきても、立ちガードしていればジャッキーのしゃがみⓅは当たらない。スカして逆にしゃがみⓅでカウンターを狙おう。読みで下段外門やしゃがみバックダッシュという手も考えられ[illegible]


こちらもしゃがみⓅを出して相手の次の技をカウンターで[illegible]


相手がしゃがみⓅを出したら…


肘をガードした後に



サマーは当たらない。



ちなみに足がハの字型のときにスラントをくらってしゃがみガードしても…、そのまましゃがんでいても…。


相手の次の技は簡単に潰せる


スラントをガードした後

るか、それぞれ肘やニーストライク失敗のビートナックルでよろけてしまうので危険だぞ！

スラント・投げ（ニーストライク）は投げにくるところをしゃがみⓅで止めるしかない。これは読みでよろけても仕方ない。

スラント・サマーも手を出すと負ける。これも立ちガードで防いだうえで、きっちり返していくしかない。**スラント・スラント**も読みでしゃがみⓅor躍歩頂肘で止めるか、しゃがみバックダッシュでスカして猛虎を狙おう。これも読み負けたらあきらめよう。

結局、スラントがHITした後は投げを警戒しつつ立ちガードで相手の連携のスキをうまく止めるしかない。スラント・スラントは見逃してもいいかもしれないな。

みにスラントをしゃがみガードで防いだなら、こちらが有利。前述の連携もⓅやしゃがみⓅ、躍歩でいとも簡単に止めることができるぞ！

立ち猛虎大爆発

ここまではジャッキー側の攻撃（一部）について説明したが、もちろんアキラも積極的に攻める必要がある。究極を言ってしまえば中段と投げの2択という答えになってしまうが、ここは中段攻撃の要、躍歩頂肘を基点とした攻めを説明しよう。

まず単純に躍歩で突っ込むにしても、1つ注意してほしいことがある。**足位置**だ。ここではスタート時の状態を**正位置**（平行型）、それとは逆の八の字型を**逆位置**と呼ばせてもらう。なぜこんなことを説明するのかというと、躍歩頂肘を出すたびにアキラは足の位置を変えてしまい、それによって状況が大いに変わってしまうからである。OK？


正位置でガードされたしても、ここで言う躍歩とは[illegible]


立ち猛虎につないでもいい。


正位置で躍歩を出して楽に[illegible]


ガードされ[illegible]


近距離猛虎は[illegible]

る。この後は相手の出方を読んで外門を置いとくという手も考えられるが、読みがハズれれば当然危険なうえ、当て身不可のスラントやニーキックを出してくる場合も多いため、外門は×。ジャッキー戦はスラントの対処がすべてなのだ。躍歩をガードされた後にさらに躍歩を出すことでスラントを潰すこともできるが、ここでお薦めしたいのが躍歩→猛虎硬爬山である。猛虎は通常しゃがみ状態からしか出すことができない技だ。[illegible]猛虎とは[illegible]のことである。[illegible]の[illegible]点は[illegible]系（コンボエルボー）とかみ門とサマー以外の技を潰すことと、ガードされても0距離（ダメージ時）のために相手の硬化時間が長く反撃を受けないという点である。しかし、正位置からという条件（ガードさせたときは逆位置になっている）と躍歩が浅いとワザに負けるという欠点もあるが、非常に強力な武器であることには違いない。躍歩→猛虎をⓅ系の技で止めようとする相手には正位置からの躍歩→躍歩で吹き飛ばそう。正位置なら躍歩は負けない（一発目の躍歩が浅いとスラントにも負けるか）。躍歩はエルボー以外には負けない（一発目の躍歩が浅いとスラントにも負けるか）。サマーを出されても相殺されるだけだぞーとりあえず足位置による躍歩からの連携について表にしてみたので参考にしてくれ。正位置の重要性がわかってもらえるハズだ。

最後にジャッキーとの闘いは近距離で相手の連携をいかに止めるかで勝負が決まるということを付け加えておこう。

	コンボエルボー		ニーキック		ライジングエルボー		スラント	
	正位置	逆位置	正	逆	正	逆	正	逆
躍歩頂肘 ↓ 立ち猛虎硬爬山	×	×	○	×	○	×	○	×
躍歩頂肘 ↓ 躍歩頂肘	○	×	○	×	×	×	○	×
躍歩頂肘 ↓ 裡門頂肘	×	×	○	×	×	×	×	○

次はどれだけ勝てるのか？
キャサ夫の100人組手 Part2

百人組手2度目の挑戦。今度は名古屋でもその名を轟かすことができるのか!!

リポート：SHO



開始前。96勝が目標との[illegible]

去る7月30日（日）、名古屋市のゲームセンター・ハイテクセガ金山において、キャサ夫の100人組手[illegible]というイベントが開催された。

名古屋のレベルはどんな感じ？

今回、名古屋宅配便のイベント中に百人組手が行われることになり、名古屋のVFド[illegible]ンキーたちがハイテクセガ金山に集結した。名古屋といえども[illegible]逆裁サラや[illegible]といった有名人は参加[illegible]

キャサ夫の100人組手勝敗表

対戦	氏名	勝敗	使用キャラ
1	安達的海（一発ソルト）	L	ジャッキー
2	水野雅文（パイパイちゃん）	W	ラウ
3	筧和樹（サラ）	L	サラ
4	横山武司	L	ジャッキー
5	沢井義記	L	アキラ
6	赤塚直樹	W	アキラ
7	森本竜二	L	ジャッキー
8	高木誠	L	ウルフ
9	水野吉晃(DARKジャッキー)	L	ジャッキー
10	安芸友一（都通ジャッキー）	L	ジャッキー
11	田中陽次	L	リオン
12	佐川豊	L	ジェフリー
13	内田昌範	L	ジャッキー
14	松尾陽範（バンナイジェフリー）	L	ジェフリー
15	枝村吉泰(2丁目パイ)	L	パイ
16	石川裕貴子	L	サラ
17	藤本敦子	L	ジャッキー
18	栗野和孝（マロンノン）	L	ジャッキー
19	畠田誠一	L	リオン
20	中原康次	L	カゲ
21	尾崎宣償	L	パイ
22	山下和隆	L	ウルフ
23	伏見恵野	L	リオン
24	石黒雅義（世紀末カゲ）	L	カゲ
25	蔵島清志	L	リオン
26	藤崎昇宏	L	アキラ
27	熊代光宏	L	ウルフ
28	千代真実（名古屋カゲ）	L	カゲ
29	西尾みどり（リオ吉）	L	リオン
30	伊藤之秀	L	サラ
31	後藤啓之	L	ラウ
32	水谷俊介（やさしさ刑事）	L	ラウ
33	小林道生	L	カゲ
34	山内隆寛	L	ジャッキー
35	山下幸司	L	パイ
36	永島哲夫	L	影丸
37	服部晃（田舎者カゲ）	L	カゲ
38	林清一（星ヶ丘アキラ）	L	アキラ
39	森部弘基	L	ラウ
40	渋次守	L	リオン
41	井戸真吾	L	ジェフリー
42	北原玲	L	アキラ
43	岳良行（ネオ無限ラウ）	L	ラウ
44	浅井宏哉	W	シュン
45	山崎秀和（小手カゲ）	L	カゲ
46	服部慶介（機動戦士パイ）	L	パイ
47	谷典晃	L	シュン
48	坂田学	L	ジャッキー
49	後藤和男（都通ウルフ）	L	ウルフ
50	岡田武志	L	ジャッキー
51	岩沢英明	L	ジャッキー
52	浦孝政	L	サラ
53	和田佳樹	L	リオン
54	宇都宮成幸	L	アキラ
55	大沢あゆみ	L	カゲ
56	林野毅明（昼休みウルフ）	L	ウルフ
57	長尾弘樹	L	パイ
58	堀尾圭（必殺中華親父）	L	ラウ
59	水野幹也	L	サラ
60	小林賢太郎	L	カゲ
61	近藤上貴（WESTウルフ）	L	ウルフ
62	古高智子	L	パイ
63	近藤ゆり	L	アキラ
64	飯田和孝	L	ジェフリー
65	秋山総一郎	L	カゲ
66	森山康雄	L	パイ
67	中村隆志	W	サラ
68	坪井一真	L	ジャッキー
69	椀田慎也	L	ウルフ
70	兼松宏治（フソウジャッキー）	L	ジャッキー
71	潟見正志	L	ジャッキー
72	川崎尊治	L	ラウ
73	若松孝好	L	アキラ
74	若松彦成	L	ジェフリー
75	森部晃通	L	アキラ
76	三濃川信康	L	リオン
77	江口尚文	L	ジャッキー
78	浅野乾也	L	サラ
79	黒川順平（大曽根カゲ）	L	カゲ
80	安藤雅大（大曽根アキラ）	L	アキラ
81	後藤孝章	L	カゲ
82	川口充洋	L	シュン
83	仲野仁太	L	ジャッキー
84	安藤嘉崇	W	カゲ
85	堀内崇史	L	アキラ
86	小林和寿・西尾アキラ	L	アキラ
87	長屋篤典	L	ウルフ
88	小林道生	L	ジャッキー
89	渡辺輝興	L	ラウ
90	小松原健　（人生）	L	リオン
91	中山一郎	L	ウルフ
92	西村岳史	L	シュン
93	松山健一	L	サラ
94	伊藤幸張	W	ウルフ
95	吉田克次	W	シュン
96	大岡聡次（HAWK）	L	アキラ
97	浅井永行（STF）	L	ジェフリー
98	高羽秀紀	L	サラ
99	峯亮二	L	アキラ
100	坂井啓亮	L	アキラ

[illegible]予定なのか本人に聞いてみた。

「今日はどれぐらい勝てるかねーキャサ夫君？」「ブンブン丸が96勝してるから98勝はしたいね。それぐらい勝てないとマズイっしょ!!」と超強気のキャサ夫。2度目ということもあり、余裕ができたのか知らないが、そんなに名古屋の人たちをなめていいのか？ まあ一度痛い目をみないとわからないねこいつは。などと思いつつも一応、セコンドとして見守った。

開始してから8人目で、いきなり1敗!! ほれみると思ってるうちに16人目で2敗目。「おいおい大丈夫かよキャサ夫」というと、さすがにビビッたらしく「ヤバイ、ヤバ[illegible]気合を入れなおすわ」と試合に集中した。

その後試合が進み、50人目、76人目、100人目にエキシビジョンとして、かっちゃん、GYU、SHOが乱入。GYUとかっ[illegible]る結果となった。終わって[illegible]勝[illegible]敗と[illegible]前回の百人組手より[illegible]勝率[illegible]を上げ[illegible]キャサ夫の本人[illegible]の希望[illegible]待ちかね[illegible]次[illegible]一歩[illegible]ったよ。

次からはもっと勝ちにいく予定」とまあなんとも強気の発言だこと。内心93勝できてホッとしてるんじゃないのっ？ そのへんは次の9月1日予定のキャサ夫百人組手パート3で証明してみせてね。では集まってくれた名古屋の人たちありがとうございました&お疲れさまでした。



水分[illegible]するキャ[illegible]この日は[illegible]

今さらなんて言わないで・・・

段位認定 15段＆舜帝8段

巷で話題だった15段の条件を公開！

担当：GYU

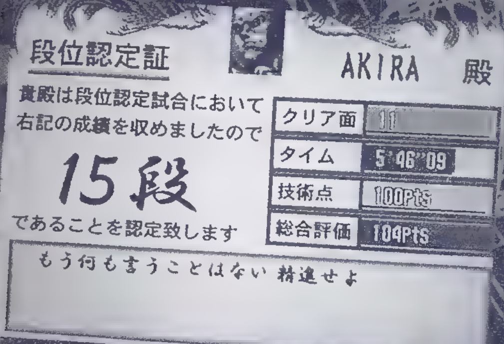
段位認定モードでの最高位は9段とされているが、それを[illegible]いく15段の存在を耳にしたことがある人も多いと思う。そこでこのコーナーでは15段の出し方について詳しく解説しよう。

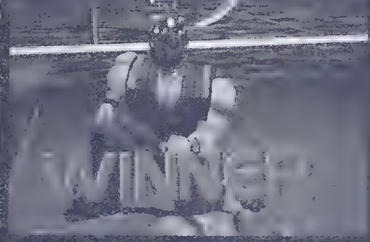
出し方は2つ！

15段を出すための条件は2つ。まずは100点満点について[illegible]。まず[illegible]すべてのステージをクリア[illegible]規定回数ヒット[illegible]点を100ポイントにしておく。もちろん[illegible]分[illegible]秒以内にだ。

そしてその状態でデュラルを規定[illegible]でクリアすれば[illegible]に15段として認定される。ちなみに技術点100・総合評価104ポイントという得点が表示される。

もう一つはアキラステージを100ポイント未満でクリアした場合。これはデュラル面で技術点を100ポイントにして、2ラウンド目もしくは3ラウンド目（つまりクリアステージ）で相手の体力より自分の体力が多い状態でタイムオーバーを狙う。するとタイムオーバー時にデュラルが固まり自分が動けるという状況になるので、すかさず規定技を決めよう。この方法でも15段として認定される。ちなみにタイムオーバーを[illegible]う方法としてはアキラなら[illegible]





タイムオーバー時に規定技を決めよう。

[illegible]画面でハメるか、デュラルがリング際にいる状況でしゃがみⓅをポンポンとタイミングよく押し、デュラルを固めるというやり方がある。

じじい夢の8段！

この15段を出す方法を使えば、7段が最高位といわれて[illegible]い。



7段止まりの舜帝でも8段[illegible]いる舜帝でも8段を出すことができる。これでじじいにいい夢見させてやろう！

最後に「100点」を教えてくれた京都の[illegible]プレイヤーたちに[illegible]

WILD HOGでNEO YOKOHAMAを走る!

Cyber Cycles

©㈱ナムコ

サイバーサイクルズ

2輪ドリフトが楽しいWILD HOG！
そのマシンでNEO YOKOHAMAを攻めてみよう！
まだ超上級マシンを知らない君に、コマンドも掲載！
さらにハードな走りを体験できるぞ！

担当：ずるずる

WILD HOGで上級コースを攻める！ NEO YOKOHAMA ネオ・ヨコハマ

今回は、ネオ・ヨコハマを上級のマシンで走ってみよう。サイバーサイクルズには、3タイプのマシンがあるが、そのタイプは単にパワーの違いがあるだけではなく、走りそのものも変わっている。

上級のマシンになると、その走りは、グリップ走行からドリフト走行に変わる。2輪でドリフト！そんな異次元の走りをこのゲームでは体験できるのだ。

そのドリフトを駆使し、ネオ・ヨコハマを駆け抜けるぞ。



A地点

スタートしてすぐの右。ここは、左上にある看板を目印にし、これが画面外に消えたとき、右へ切り込んでいく。

2周目は、より高いスピードでくるので、これより少し早く、看板がタイムの下にきたあたりで切り込む。

アウト＝イン＝アウトだ。

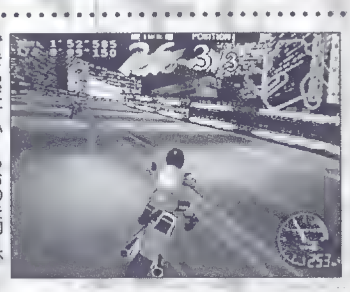


画面から消える右のカーブを知らせる看板が目印。

B地点

小さいカーブで左、右と抜けるところ。ここはできるだけ真っすぐ走ることに専念。といっても真っすぐ抜けるのは難しい。

非常に短い時間で左、右と小さく傾け、ドリフトしないように抜けるようにしよう。



できるだけふくらむのを抑え、すぐインに入れるようにしよう。

C地点

緩い右から、きつい右、そして左へ抜けるところ。

緩いところは、軽くドリフトさせてインをキープし、きつくなる手前で倒し込み、よりドリフトさせ、少し奥までいってから一気に左に切り返し、ドリフト状態にさせてインをキープする。

切り返すのが早いと、左のインの壁にぶつかってしまう。

このときのドリフトは、いっぱいまで倒さない状態だ。

D地点

前半のテクニカルポイント。右、左と一気に曲がり、左、右と曲がるバスストップ。

ここで重要なのは、ここへの進入スピード。まず全開では抜けられない。

ライン取りはコース図を見てもらうとして、ここの抜け方を2つ書くので、好きなほうで走ってみるといいだろう。

1つは、舗装面が変わるところからブレーキをし、しっかり減速して右、左と抜ける。

もう1つは、右の壁にドリフト状態でぶつけ、その減速を利用して抜けるものだ。



壁にぶつかりながら減速をして右へ進入。すぐ左へ。

前述のテクは、基本の走りで、ドリフトさせずに抜ける。

安定してここを抜けたい人にオススメな走り方だ。最初はブレーキが多いほうがいい。



アウトから左カーブへ。できるだけ左へ寄り、次の右へ進入。

後述のテクは、ブレーキを使わないもの。

「ドリフトさせてぶつかる」というのは、簡単に言えば、強引に突っ込んでいくこと。

ブレーキを使わないので楽に思えるが、ぶつからなかったとき、また、ドリフトして壁にぶつかっている時間が短かったときはクラッシュする。

E地点

高速コーナーの連続地帯。

1つ目の右、次の左、次の右と3つのカーブをドリフト走行で走り抜ける。

ドリフトさせて抜けるだけ



早めに倒し込んでいく。ドリフト直後のグリップが弱いため。

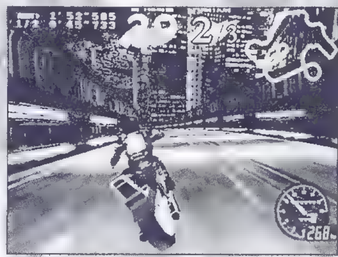
ならそれほど難しくはない。

問題なのは、このカーブ内に敵車がいること。それもミドルラインを走っている。

これをクリアするにはインかアウトしかない。

速く走るためには、そう、インしかないでしょう。

ラインが決まればあとは走り方だけ。



ドリフトしてインを走ると先が見えないため怖い。

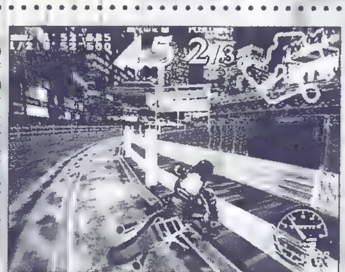
ここのカーブ群では、すべて目いっぱい倒し込んでドリフトさせて抜ける。

ということは微調整ができない。1発で合わせないとインに入れないのだ。

早めに倒し込むことー

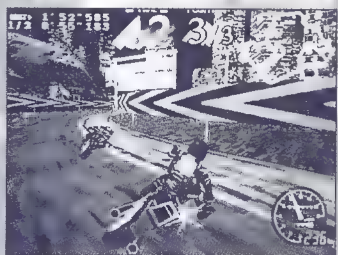
F地点

直角コーナーが2つ続く。トップスピードにのって入る1つ目は、もちろんオーバースピード。そのため減速が必要となる。



1つ目の右は、壁にぶつけ、その減速を利用して抜ける。

ラインを重視し（出口でぶつからないため）、進入しながらブレーキをかけて、200km/h近くまで落とす。



2つ目は、落ちているスピードを利用して、アウトから入る。

2つ目はそのまま強引に（全開で）進入して抜ける。

1つ目のインの壁にドリフトでぶつけて減速してもいい。遅れると曲がり切れない！

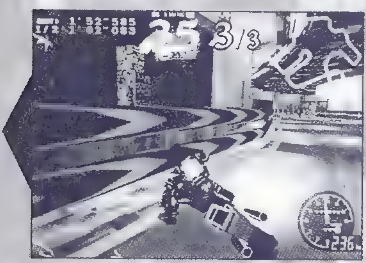
G地点

後半のテクニカルポイント。きついカーブが、左、右、右、左と続く。

ここを速く抜けるためには、1つ目の左が重要になる。

そこでスピードが合わせられればあとは流れになる。

1つ目のカーブを、アウトから入り、ドリフトで壁にぶつけ減速し、早めに切り返し、右の壁にぶつかりにいき、左へと抜けていく。角度が重要。







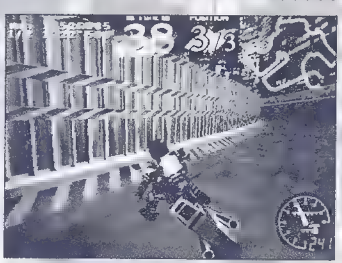
決してミスしているわけでは…。

H地点

左のロングカーブ。

ここは、ライダーの身体の部分を使って、同じ角度に傾ける目印を使うといい。

そうすれば微調整する作業も楽になる。これでインをキープして抜けていこう。



この視点だと、ライダーの右肩で合わせるといい。

I地点

ドリフトさせて抜けていく右へのカーブが2つ。

長い直線でトップスピードにのってくる。そのスピードで曲がる1つ目は、倒し込む時間をできるだけ短くし、す





1つ目の右は、イン寄りから入り、ドリフト（倒し込む）する。ぐドリフト状態にする。

ラインを見てもらうとわかるが、2つ目の進入で、早めアウトに寄りたいため、1つ目の進入を、イン寄りから入る。これにより、アウトにふくらむことができ、すぐ2つ



2つ目は、かなり早めに倒すことで、インをキープする。目の進入がしやすくなる。

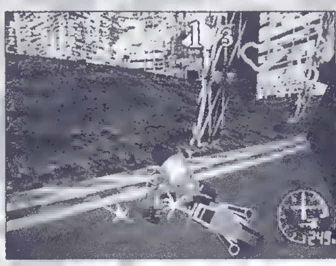
2つ目の右は、そのアウト側からインを抜け、ミドルよりふくらまないようにする。

2つ目の右のインキープは敵車との関係上、絶対必要。進入するタイミングさえ遅れなければ大丈夫だ。

J地点

ぐるりと曲がるコーナー。ここを全開で抜けるには、進入するタイミングが重要。一番右側に寄ってから進入するが、左に見える鉄柱を目印にし、左に消えていくとき、切り込んで（一気に一）ドリフトさせていけば、インをキープしつつ、コーナーの出口





ここから切り込み、インをキープ一成功すると気持ちいい一でアウトにラインを変えていくことができる。目いっぱい倒して曲がれるところなので、あとはタイミングのみ一

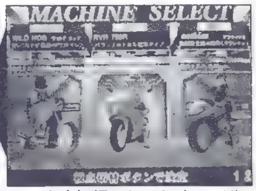
3分45秒を目指そう！

ドリフトでインをキープできるかがポイント。早めに切り込む、微調整ができる、タイミングを取る等、やることは多い。これが決まってくれば、流れるようなプレイをすることができる。

1周目を1分53秒、2周目を1分52秒で走り、3分45秒台を出したい。

超上級のマシンを選ぼう

マシンセレクトのとき、コマンドを入力すると…中央の中級マシンが超上級マシンに変わる。こうなると中級マシンは選べない。連続写真でそれを見てみよう。



1、まず初級マシンにカーソルを合わせ、そこでブレーキを1回引く。



2、次にカーソルを上級マシンに移動させ、そこでブレーキをまた1回引く。



3、最後にカーソルを中級マシンに合わせ、ブレーキを2回引くと…ほら！超上級に！



上級をMTで攻める!

セガラリーチャンピオンシップ SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

AM3 R&D DEPT. #3

シフトチェンジを駆使し、上級を走る! そして、より速く走るテクを中級で伝授だ!

担当：ラリ〜〜〜〜ストずるずる
協力：大久保ドライブゲーム研究会

目指すは1分8秒ジャスト! 上級



アウトからインへ!

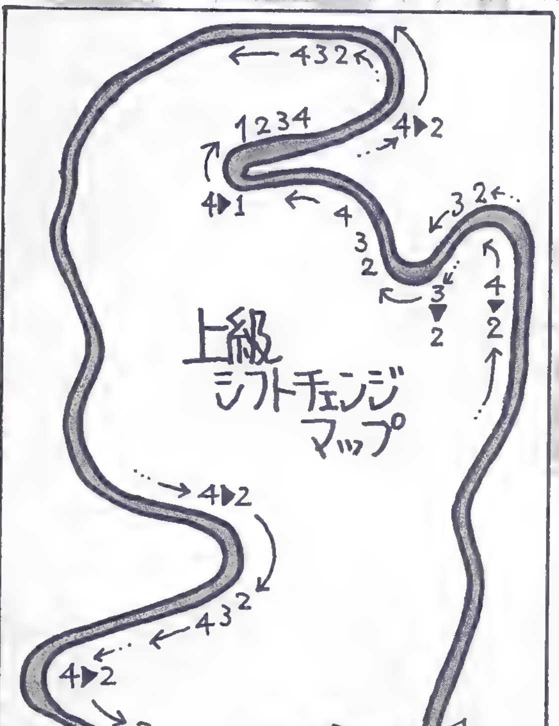
いよいよ上級コースだ。より速く走るためにMTを選択するわけだが、速く走るにはそれ以外にライン取りも重要になってくる。

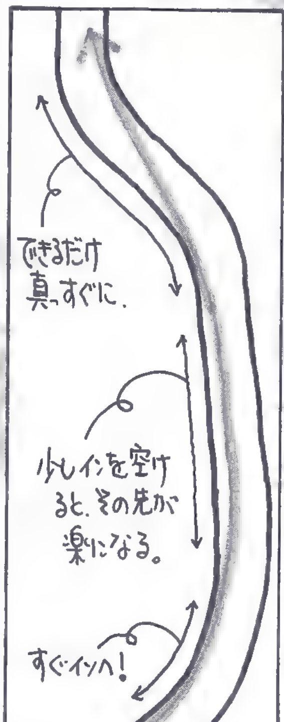
みんなも知っているとおり、上級コースは道幅が非常に狭く、さらにエスケープゾーンもほとんどない。その中を走るのだからそのプレッシャーは並ではない。

上手になってくるとマシンのコントロールが正確になってくるし、リカバリーもうまくなってくる。

安全に走れるようになる反面、コース幅をより使えるようになるため、壁に近いところを走れるようになる。とくにコーナーでは、アウト＝イン＝アウトというラインを走るわけだから危険は大きい。

まずはしっかりしたラインを持つことから始め、シフトワークを覚えていきたい。





減速方法がカギ!

速く走るには、いかに少なく有効な減速ができるかにかかっている。

このゲームでの減速方法は、ブレーキによるもの、シフトダウンによるもの、両方合わせたものがある。

ブレーキを使うようなところはほとんどない。ヘアピン以外はまず使わない。

重要になるのはシフトダウンによるもの。どこから切り込み、シフトダウンするのか。そして何速にするのか。それを確認していきたい。

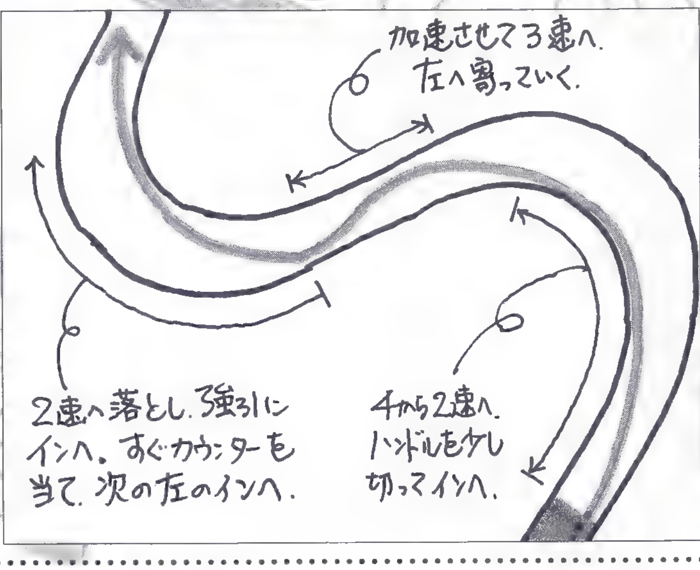
どこまで寄れるかがポイント

ライン取りを考えていくとどのぐらいアウトから入るのか、インにはどこまで寄るのかをそのコーナーの前後で見極めていく必要がある。

そのため、必ずしもアウトから、インへと走るとは限らない。

基本は基本。それを考えつつ、できるだけ大きな弧を作り、速いラインを作っていく。

もしインに寄らなければならなかったら、ぶつかる限界までが理想、ダート上でも同じだ。



スタートしてしばらくはインをひたすら走る。

1つ目の左のあと、少しふくらみ、次の左、右を直線的に抜けられるようにしていく。

前ページの図でそのときのラインを確認してほしい。

ここはインからインへ抜けていくところだ。スピードはアクセル全開の状態。その中で落ち過ぎないようにハンドルを少なく、軽く切ってやる。

緩いカーブは、できるだけインに寄りたい。

シフトチェンジのみでヘアピン進入！

短いトンネルを抜けると、すぐきつい左カーブへ。

ここは、2速に落として曲がっていく。

その曲がり方は、まずハンドルを切り始めるわけだが、その場所は、トンネルから外へ出るとき（黒い影から出るとき）。ここからハンドルを切り始め、と同時に2速へシフトダウンする。

そのときのハンドルの切り角は30度ほど。切り込むというよりは、傾けるといった感じだ。この切り角で、2速にするだけで曲がれてしまう。

ここを図のようなラインで抜け、抜けたところで3速へ。

すぐ右カーブへ。ここはラインを見てもわかるように、左へ寄ってから強引に切り込みつつ2速へ落として曲がっていく。ここから次の左カーブへは、滑らかに抜ける。切り過ぎてしまうとカウンターを当てないといけない。

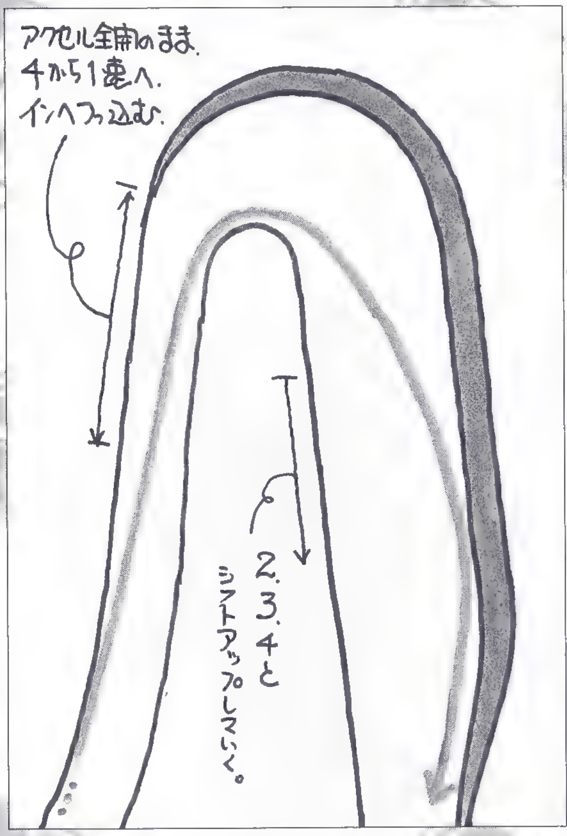
さてきつーいヘアピンへ。

ここの抜け方は、いっぱいにハンドルを切って1速で抜けていく。ブレーキなし。

1速に落とし、曲がれるスピードにするため、制度距離を考え、切り込む、シフトダウンするポイントを作る。

あとは思いきり切り、一気にマシンの向きを変え、加速していく。2、3、4速とシフトアップしていく。

このとき、アクセルは全開のままだ。



ドリフトさせてインキープ！

ヘアピンを抜け、4速へ。チェックポイントを通過したら左カーブへ。

ここは3速にして強引にハンドルを切ることで、ドリフトしながらインを走る。

このときのドライバーズビューは、灰色の岩壁。それが右から左へ高速で流れていく。

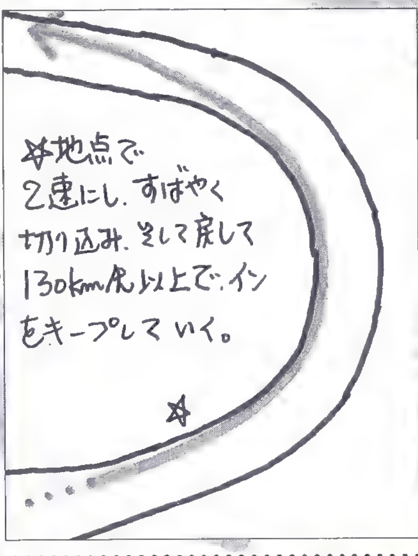
ここで難しいのは、その状態にすること。

ドリフトさせるとき、少しきつめに切ってマシンを横にし、すぐカウンターを当て、安定した状態にしてやる。

出口に近づいてきたら少しハンドルを戻し、加速できる体勢にしていく。

その途中でエンジンの回転数が7000回転を超すので、シフトアップすることを忘れないようにする。

ここを130km/h以上、140km/h弱で走れるようにしたい。



切り過ぎないように走る

山岳地帯から街中へ。

ここは小さいカーブがいくつも続き、そのライン取りが難しい。

そのカーブの通りに左へ右へ曲がってしまうと、オーバースピードのため、対応できず、壁にぶつかる。

ここはコース幅を有効に使って、図のように速く走れるラインを使っていく。

後半のチェックポイント手前の左カーブのインに入れるラインから作っていくといい。できるだけ真っすぐに走る。

ラインを作る！



街中の後半は、大きめのカーブが続く。

前半と違ってラインはきちんとインをキープするものになる。ならそれほど難しくないかと思うとこれがまた難しかったりするのだ。

難しいのは、全開で走っているせいもあるが、グリップ走行ではまずインに寄ることができないため。全開で走るには、ずっとドリフトさせていかなければならない。

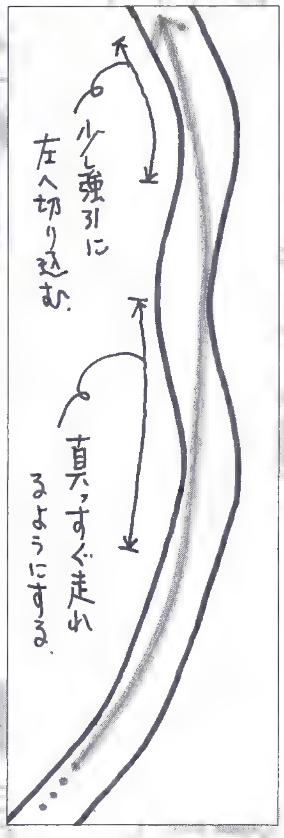
その上、そのカーブとカーブの間の距離が短い。

体勢を立て直して次のカーブへという時間がないのだ。

このため、1つ目で失敗するとそれが響いていき、インに入れない状態になるのだ。

まずは1つ目。早めにインへ切り込むこと、ドリフトさせるため強めに切ることを忘れないようにし、きれいな弧でドリフト走行できるようにしていく。

カーブを抜けたらすぐ体勢を戻し、次のカーブへドリフトができるよう準備をしていく。切り過ぎに注意。



早めに切り込んでインへ！

街の出口のところにある左、左の2つカーブ。

ここの2つは、インを攻めることばかりを気にしてしまうとその先の右カーブのインに入る準備ができなくなる。そのことを頭に置いておきラインを作っていく。

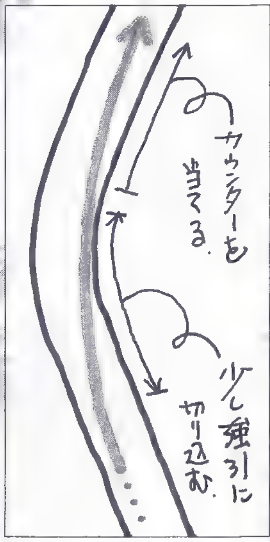
図を見るとわかると思うが、1つ目の左を曲がったあと、少しふくらみ、2つ目のカーブをアウト側から入るようにして、アウト(ミドルに近い)＝イン＝インのラインを取る。

より細かく見ていくと、1つ目の入り方も重要になる。

ここをアウトから入ると、どうも2つのカーブを1つの弧で抜けるラインになってしまう。

そのラインだとふくらむことができず、その先の右カーブがきつくなってしまう。

ふくらむようにして1つ目に進入することを忘れない。





高い速度をキープ！

山岳地帯から街に入って抜けるまでは、とにかくカーブが続く。

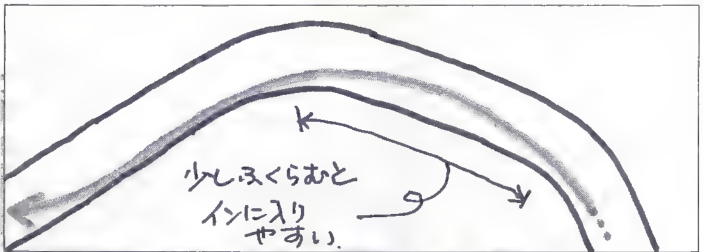
ハンドルを切っている時間が全体の9割を越すこの区間は、曲がることだけ、インをキープすることだけを考えて走ると、ついハンドルを切りすぎてしまい、スピードが落ちすぎていることに気がつかなかったりする。

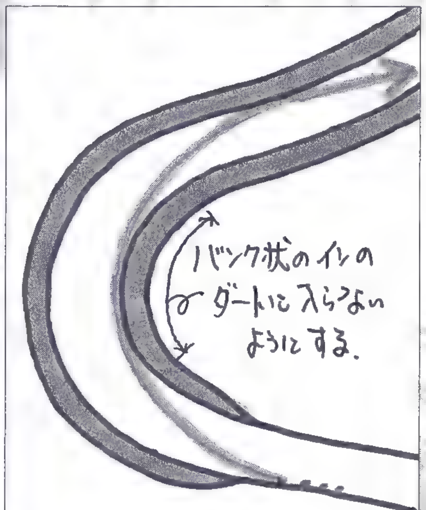
曲がることも大切だが、どれだけ高いスピードを維持できるかというのも重要なので、切りすぎず、できるだけ大きな弧を描くようにして抜けていけるようにしていこう。

とくに後半がそう。

早めにハンドルを切り始め、ドリフトさせ、カウンターを当てて立て直し、加速させていく。そのくり返しである。

あとは1つ1つのカーブを抜けるイメージでなく、流れをイメージできるといい。





舗装道路上を走る

ヘアピン以外で大きくタイムに影響してくるところといえばやはりここだろう。

森に入ってコースも少しゆったり。バンクになっているダート、エスケープゾーンができるため、ぶつかることがなくなり、プレッシャーもなくなる。だがそれは見た目だけ。ダートに入るとわかるがハンドルを切った状態だと、クルッとマシンが横になってしまう。これは非常にまずい。

できるだけ速く走る上で、横になるのは大きなロスである。そのため、ここと、次のカーブは、舗装路面の上を走るようにして抜けていく。

1つ目の右は、アウトからイン、そしてアウトへ。ハンドルを切り始めたら2速へシフトダウンする。

130km/h強をキープしつつ、舗装路面上をドリフトして抜けていく。

ハンドルはそれほど切らず、2速へのシフトダウンを利用して横にする。

抜けながらハンドルを戻し、4速へシフトアップしていく。

出口はダートへ！

右カーブを抜けたら次の左カーブ、最終コーナーへ。

このカーブに入る準備として、まずアウトを走る。

手前の右カーブを抜けたあと、次のカーブのアウトへ走り抜けるため、真っすぐ走るのだが、このとき少しダート上を横切ることになる。

カーブ、ハンドルを切っている場合、ダートに入るのはマズイと書いたが、真っすぐ走っている分には、まず問題はない。従ってより速く、加速するため、そのまま真っすぐ走っていく。

さて最終コーナーへ。

入り口は、ごく普通にハンドルを切り、2速へシフトダウンして進入していく。

基本的に手前の右と同じ。ハンドルを切りすぎないよう気をつけ、インのダートに入らないようにしていく。

右カーブと変わるとすればその出口。

ハンドルを切って進入し、インを通り、アウトへふくらんでいくのだが、そのときすでにハンドルはすでに直進状態になっているはず。

これならダートに入っても大丈夫。よりよい加速を得るため、ダートにふくらみ、4速へアップして抜けていく。

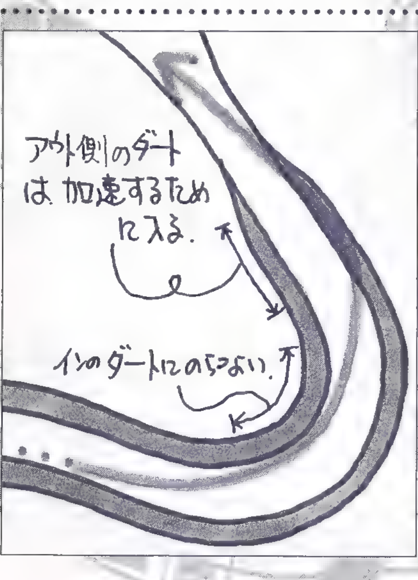
スピードが落ちるところが勝負！

カーブが多いとスピードが落ちるのは当たり前。

そこをラインより大きくする、ドリフトさせるなどでより高いスピードをキープするように努力すればいい。

それで加速を生かせる抜け方を覚えればすぐ速くなれる。

1分8秒を切るのも時間の問題だ！



9位スタート 3位ゴールだ!
中級



滑らせてインへ!

基本はこれ。ドリフトさせてインに入る。

どれぐらいの切り角、その始めるポイント、スピードが合って理想ラインを得ることができるのだ。

より速いレベルへ。

9位スタートで3位を目指し、チャンピオンシップモードを走る!

ロングの右カーブ進入に注意!

前半の重要なところその1。

長い右カーブの入り方だが、その前まで、できるだけ真っすぐ走ろうとしているため、右に切るとき、いきなり切ったりしてはいないだろうか。

ここは、スピードを生かすため、少しの切り角であってもゆっくり切り込んでダートに入ってインをキープするようにしたい。

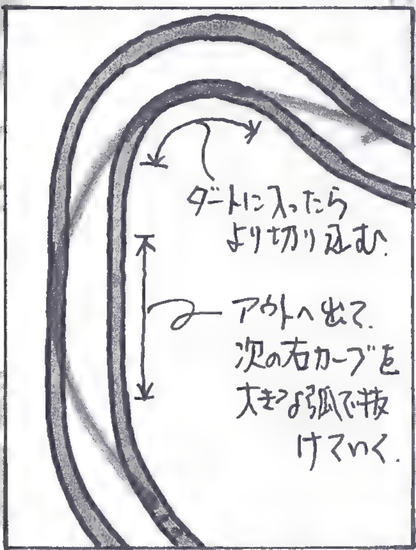
それをしやすくするため、ややミドルから入るといい。

アウトから入り、確実にポジションアップ!

長いロングカーブのインから離れてアウトへ。

このとき7位のマシンが目前にいると思う。

このマシンのアウトへ出て、まずこれを抜き、舗装路面へ出たあと、そのままダートへ



ふくらんでいきそのアウトからかぶせるようにしてインに切り込んでいく。

ここから次の右、左と抜けるわけだが、左のインへ入るまで、できるだけ弧を大きくしていき190km/h以上を保つようにする。

ダート内はより切り込んでインに入るようにする。

弧の大きさに注意!

ダートに入って走るとき、グリップ力が落ちるのでより切り込むようにしないとインへ入れない。しかしそれで切りすぎてもいけない。微妙なハンドリングが要求される。

できるだけ弧を大きくし、ダートを抜け左カーブのイン。

ここからトンネルまではインベタを走り続ける。

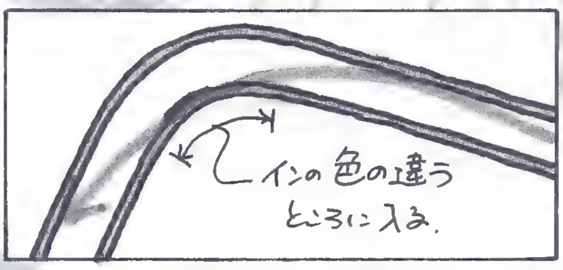
コース幅を有効に使う

トンネル内の左カーブは、グリップ走行では抜けられないため、少しスライドさせてやる必要がある。

アウトギリギリから早めに切り込み、弧を大きくしてインへ入る。目標は200km/h以上。

クリッピングポイントを抜けたらハンドルを戻し、アウトへふくらみ加速させる。

インから離れて加速させることより、インの壁ギリギリまで寄ることのほうが重要。早めに切り込むぞ!



インのダートでより速く走る!

トンネルを出てすぐ左カーブへ。

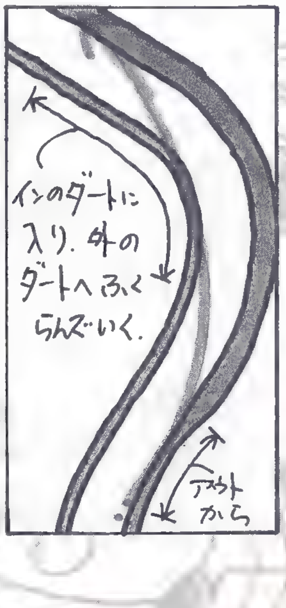
少ししかないアウト側のダートに入るぐらいアウトへ寄ってからインへ。

ハンドルを少し切り、2速にシフトダウンして大きな弧を描いて抜けていく。

このとき、インのダートに少し入る。当然グリップが悪いのでより切り込む。

次の右は、イン寄りから強引に入り、ダートに入りながら3速でドリフトしていく。

これがなかなか難しい。



ダートに出ないでヘアピンを抜ける!

ちょっとした直線で加速。

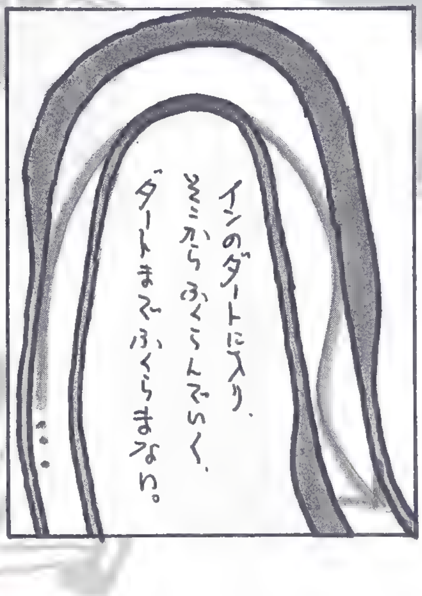
チェックポイントを通過して少しいったところからハンドルを切り込んでいく。これと同時に4速から2速へシフトダウンする。

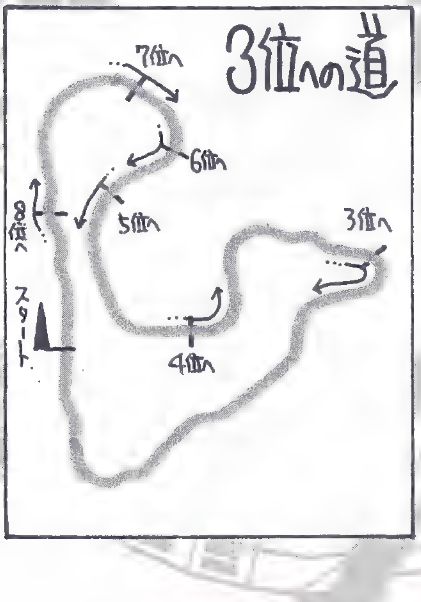
ヘアピンなのにこれだけ!ブレーキなしで入っていく。

このときのハンドルの切り角は、それほど切っていない。

2速による減速で曲がれるため、30度ぐらいしか切っていない。これで大丈夫。

グワーッとインに入る。110km/h弱ならOK。





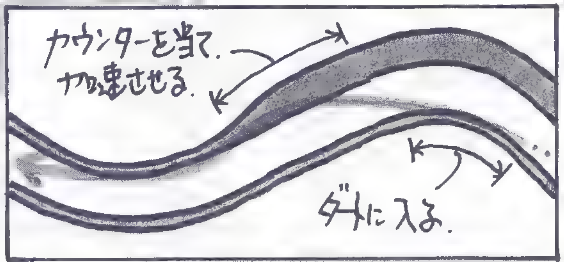
ヘアピンのクリッピングポイントを抜けたら少しハンドルを戻し、加速しやすくする。しかし戻しすぎるとふくらんでしまい、ダートに出てしまう。ダートに出ると、グリップが悪いため、どんどんふくらんでいってしまう。

抜けつつ3、4速とシフトアップしていく。

ラインを覚えてジャンプへ

ヘアピンを出てすぐの左。

ここは、アウトから早めに切り込み、3速にシフトダウンしていく。できるだけ大きな弧にして160km/h以上出せばOK。



インのダートに入りつつ抜けたあと、カウンターを強めに当て、加速させる。

すぐ右カーブへ。

3速のまま強引にインへ切り込み、アウトにふくらみながら4速へシフトアップしていく。ここのインに入るのはなかなか難しい。

インのダートにも入ること

高速シケインの右、左。

ここはその手前にジャンプがあるため、その前から1つ目の右のインに入れるよう、その向きにマシンをセットしておく。あとはそのまま飛び、インへ。

インはいっぱいまで寄り、すぐ次の左のインへ切り返す。切り返すのは、クリッピングポイント直後。でないとより切ることになり、スピードの落ちる原因となる。

しっかり左のダートに入り直進してどんどん加速する。

出口の加速がとても重要！

小さいカーブが続くところ。前にも説明したけど、こういうところでは、1つの弧を考えていくと抜けやすくなる。

入り口の右、左、右は、右1本とし、そのあとの右のインに入れるラインを作っていく。

出口での加速を考えていくと、最後のところで切る量が多いのはマイナス要素。



となるとその前で曲がる作業を終えていなければならない。そのラインが図にある通りだ。

後半を楽にするためには、前半の部分でしっかり仕事をしなければいけない。

スピードを出すことより、微妙なコントロールが難しい。どうしても後手にまわり、ふくらんでしまう。

インへの気持ちが強いと、切りすぎてしまうのと問題。

入り口でしっかりラインに乗せられるよう練習したい。

1分14秒後に入れたい！

9位から3位へ。6台の適車を抜くわけだが、要所要所にポイントがある。

コース全体図にどこで何位になるのかを記入したので、これを目標にして走ってほしい。

とくに中級は、前半でのロスが響く。その影響を、トンネル出口の左、ヘアピンで受けることになるので、前半に力を入れて練習してほしい。

トンネル出口の左でしっかり抜けられればかなり上達したといっていいだろう。

首領蜂 DonPachi

首領、遂に任務完了です!

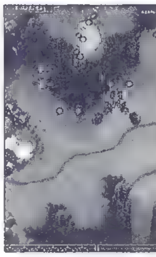
いよいよラスボスの登場。地獄の後半戦を抜けてやろうぜ!

担当:ハチ月に強い立衆多

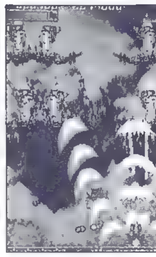
2周目後半戦 ダイジェスト攻略

〈STAGE 4〉

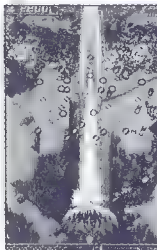
序盤戦は1周目とほぼ同じパターンで対処できる。撃ち返し弾は前号で紹介した「まとめ撃ち」の方法で避けるのがベストだ。



撃ち返すので、1周目よりも上に寄っておくこと!



中型機は右下で待って、1機倒すごとに左へ動いてかわす。



大型機の撃ち返し弾は引きつけが重要。むやみに動くな!

中盤のザコラッシュ地帯は、あらゆる角度から攻撃してくるために前倒しを続けることができない。言ってしまえば難関である。

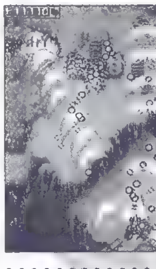
ここはまとめ撃ちをひたすら繰り返していく。写真のように、撃つ→見切る→避けるの「三段活用」で戦っていこう。やみくもに撃ちまくっていては、逃げ場はあっという間になくなってしまうよ!

このあと出現する赤色の中型機も、1周目と同様に接近して倒す。ただしザコの撃ち返し弾が残るために、あらかじめ待ち伏せするのはちょっと無理だ。

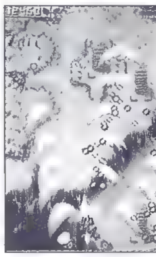
1機目の撃ち返し弾が出ている間に、2機目、3機目…といっぺんに倒しにかかるのがポイント。実はこの撃ち返し弾のために、本来撃ってくるはずのバラまき弾が減ってしまうのだ。

最後の左右から交互に出現するところは、どちらか片側だけを倒し、反対側のものは無視してしまうとよい。ザコが出てこないからすごく楽に抜けることができる。

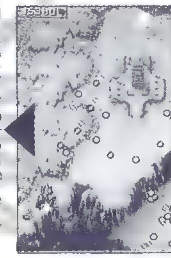
次に単独でくる青色の中型機は、例によってレーザーボムで倒せば何も問題はない。



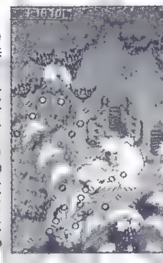
左右どちらかに寄っておき、ザコ編隊を一掃する。



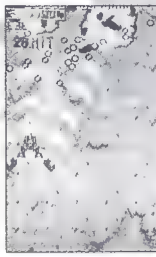
少しずつ反対側へ動いていき…、



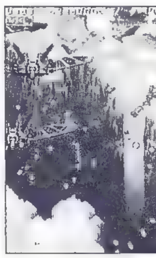
逃げ場が少なくなってきたら撃つのをやめて…、



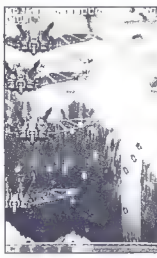
切り返してかわす。以下、この動きを繰り返そう。



ちょっと怖いけど、接近して倒しにかかる。



少しずつ下がってかわす。もしかして1周目よりぬるい!?



片側通行で楽々突破。稼ぐ人はオプションを重ねて倒そう。

しかし、どうせ1発使うと決めたなら、ちょっとひと工夫したいところ。そこで、レーザーボムではなくスプレッドボムを使った方法を紹介しよう。

中型機が出現したら、レーザーで正面付近のラインから攻撃をする。2段階目になり、撃ち返し弾がきたらショットに変えて、距離をあけて放っておく。やがてザコ編隊が出現するので、そちらを集中して攻撃しよう。そして危なくなったらボンバーを使い、中型機を消す。

早めに中型機を倒してしまうと、このあとのザコラッシュ地帯が長くなってしまう。そこで、中型機が逃げないのを利用してしまうのだ。難しいザコラッシュ地帯でも、この時間稼ぎをすることで少し楽になるよ!

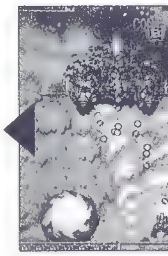
要塞突入後はまとめ撃ちの繰り返し。ただ前半戦と違い、地上には砲台があるので、ショットを止めるヒマがほとんどない。難しいので、ボンバーを積極的に使ってしまおう。

ザコ編隊が出現する前に、写真のようにできるだけ地上物を破壊することから始めるのがここのポイント。中央にある大型の地上物を壊してからは、前倒しでザコを倒し、少しずつ下がって撃ち返し弾を避けていこう。

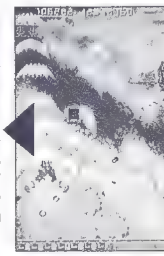
赤色の地上物が両サイドに並ぶ所も難しい。どちらか片側を集中的に壊し、撃ち返し弾を避けたら反対側を集中的に破壊していくしか対策はない。両方いっぺんに壊すと逃げ場がほとんどなくなってしまう。

なお1周目で1UPアイテムをくれた地上物だが、2周目は出さないのであしからず。

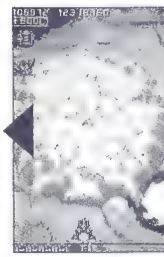
このあとのカタい砲台、及びデカいザコは、できるだけ接近して倒すのがベスト。見えてきたらすぐに上へ移動して、攻撃を最小限に抑えてし



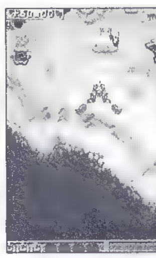
この撃ち返し弾がきたらショットにする。



放っておいて時間を稼ごう。



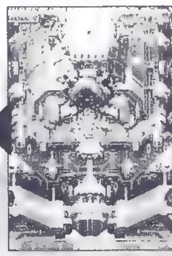
危険を感じたらボンバー。中型機さん、ご苦労さまでした。



最後のカタいザコは前倒し。このあと1回切り返しをする。



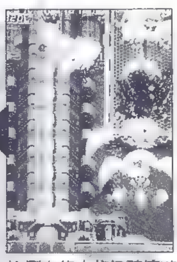
まず砲台をできるだけ破壊する。



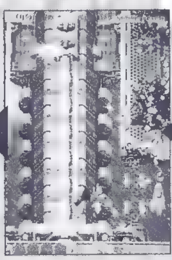
この地上物を破壊したら、



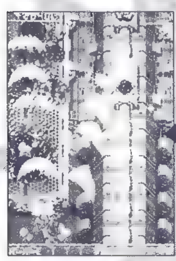
粘れる限り前倒ししよう。



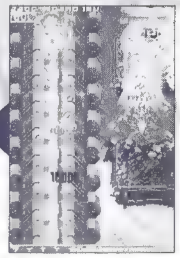
片側を集中的に破壊する。

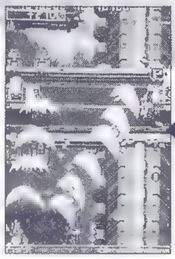


撃ち返しを避けて、

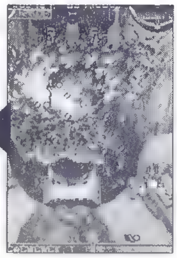


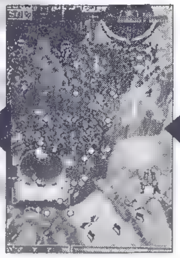
もう片方を狙う。見切れるかな?


接近してレーザーを撃つ。続けて反対側も。

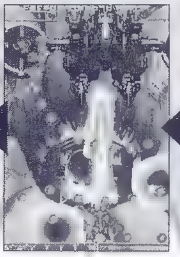

意外に手強いデカいザコ。ここはショットの方が勝る。

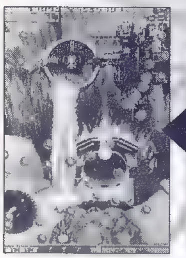
まおう。
　ただし後者は1周目と違って、比較的近い距離でも弾を撃ってくるからあなどれない。


パーツを破壊したら上に逃げて…、


誘導弾がきたら下がってかわす。このあと右下へ移動する。


デカい弾1～3発目はこの位置で。


4発目はここでかわす。


5～7発目は左寄りの位置でかわす。

弾自体も速くなっているので、重なるまでは決して油断しないこと。
　中型飛行機地帯もボンバーの使用は仕方のないところ。1周目と同様にレーザーを使う人は、地上の砲台を残さないように注意しよう。Cタイプならショットとの併用で砲台を確実に破壊していくとよい。
　ボス戦はズバリ、ボンバーの「節約場所」にしてしまおう。特に本体が撃ってくるデカい弾の避け方は完全にパターン化が可能なので、ここへ来るまでにボンバーがなくなっても諦める必要はまったくない！

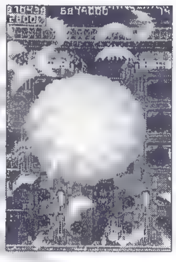
〈STAGE 5〉

　さすがに難易度は高い。前半戦はボンバーの使い場所を完全に決めてしまうことをおすすめする。
　最初はカタい戦車が3台並んで出現するところ。この戦車の撃ち返しが意外と避けにくく、周りのザコ戦車を撃ち損ねやすい。
　さらにこのあと下から出現するザコ戦車に重なるのも忘れないこと。近距離で撃たれたら逃げ切れないよ！
　2発目は青色の戦車がこれまた3機出現するところ。ここは右側から順に倒していけば（運がよければ？）、ボンバーを使わずにすむのだが、直後のザコ戦車軍団に撃ち返されるために見切るのが難しい。
　次の大型戦車地帯も、ザコ

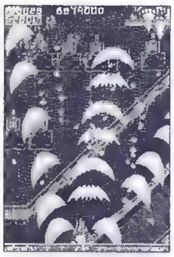

ここが意外と難しい。迷わずボンバーを使おう。


右から倒すと楽。でもこのあとのザコ戦車がねぇ…。

戦車軍団が手強い。前述の所をノーボンバーで抜けられる人は、こちらを2発目使用ポイントとしてもよい。
　そして3発目は戦車地帯の大型砲台に使う。得点はかなり損をする（※これについては後述）が、避けにくさを考えれば安全策をとったほうがいいだろう。


ボンバーが消えたあとも撃ち返されることがあるので注意。

　終盤は特にここというボンバーポイントはない（要するにずっと難しいのだ）。ザコ飛行機はまとめ撃ち、2WAY戦車は重ね撃ちを徹底すること。そして中型機や誘爆砲台を壊した瞬間に起こる「処理落ち」のスキに、画面内の敵を一掃しにかかるとよい。これらの敵は接近して撃ち込まないと、たちまち逃げ場を失ってしまうこともあわせて覚えておくこと。
　オーラスの下から出現するザコ編隊は、写真のように左


離れて撃つとこうなる。キビシイ！


この辺りで右側の地上物を壊しておいて…、


小さな右端のスペースに入ってしまおう。

側を無視して右側でやりすごせば、ボンバーを使わずに抜けられる。左側で戦うと地上物の撃ち返しを避け切れないだろう。
　ボスは1周目と同様に、序盤だけ安地に入って倒す。注意点は砲台破壊後の撃ち返しに対する逃げ場の確保だ。
　それからボス破壊後に撃ち返しがくるので、こんなのに当たって死なないように。うっかりするなよ！

〈コンボ遊び地帯〉

　5面ボスを倒すとスクロールが始まり、両側にある地上物を破壊すると、そこから破片が次々と現れる。この破片

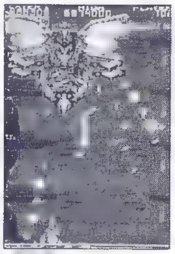

死んだと思ったら最後のあがき。引きつけてかわそうね。

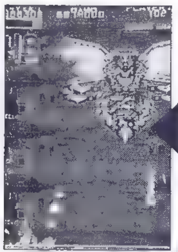

束の間の休息。このあと後方から…。

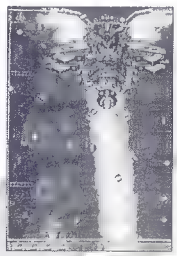
にはやられ判定がないので、重ね撃ちしてコンボをつないで遊ぼう。でも撃ち返してくるから死なないように。

真のラスボスやっつけ方講座

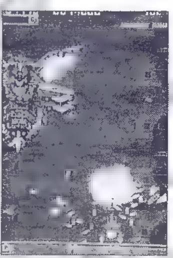
　ラスボスの攻撃パターンは、
①バラまき&誘導弾
②レーザー&バラまき弾
③（小型の）蜂
④超バラまき弾
⑤ホーミング&撃ち返し
⑥誘導弾
　の全6種類。第1段階は①～⑤の順に、第2段階は①～④の順に繰り返して攻撃をしてくる。最後の第3段階は⑥だけだ。
　それでは、各攻撃パターンを攻略していこう。
　①は左右どちらかに寄っておき、赤い誘導弾がきたら少し引きつけて真横に動いてかわす。誘導弾は⑥のところで説明する避け方でかわしてもよい。
　バラまき弾は遅いから見切りやすいが、誘導弾が速いので装備はショットでいくほうが安全。
　②はもっともきつい攻撃。写真のようなラインを見切れば避けられないことはないが、


誘導弾を左にかわしたら…、


続けて右上にかわそう。


弾が速くなければどうにか避けられそうなのだが…。

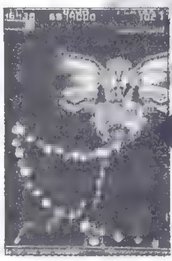
正直なところ安定して避けるのは至難のワザだ。
　ここは迷わずレーザーボム1発→ボスの真下はズラして撃ち込もうね。
　③は画面の最下段でレーザーを撃ちながら待ち、蜂が自機のハナ先まで来たらレバーを離す。
　すると4匹の蜂がプレイヤーをあざ笑うかのように自機の周りを囲むのだ。この中にいる間は弾や体当たりはくらわない。
　放っておくと蜂は自爆し、撃ち返してくる。2匹以上残すとまず避けられないので、出現直後からレーザーをどれだけ当てたかで勝負が決まる。
　④はボスと反対側のやや上方で待機しておく。中央のコア（？）が光ったら少しずつ下がっていき、わずかに開いたすき間に入り込みながら反対側へと逃げよう。
　装備はショットに固定し、


キ、貴様ら、オレをおちょくっているのかー死なないけど。

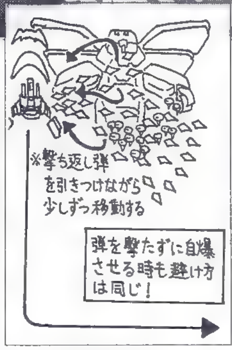

撃ち込みが甘いと自爆される。これは避けきれない。



この辺で待って…、



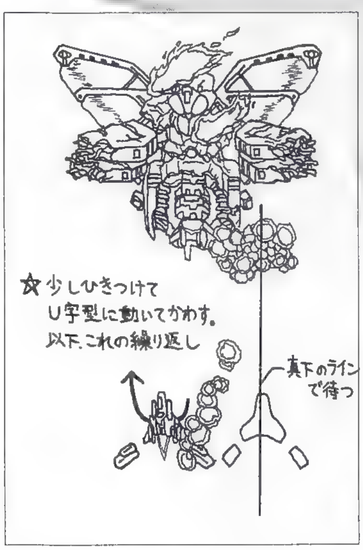
ギリギリの所を見切ってかわす。



なるべく細長い弾の近くで避けるのがコツだ。⑤は直接破壊する方法と、



真横に動いてもかわせるが、追い付かれる危険性が高い。



ホーミング弾を自爆させる方法と2通りある。いずれにしても、図のように動いて撃ち返し弾を避けるのは同じ。得点と処理落ちのかかりを考えれば、前者の方法がおすすめだ。

⑥は図のようにして、自機をU字型に動かしてかわす。続けざまにどんどん撃ってくるので、誘導弾の「タマゴ」が消えるまでは休むヒマがない。

また、自機はあらかじめ最初に置かれた弾の真下に移動させておくこと。避けるときはショットを止めて、誘導弾に変化する瞬間をじっと見極めるとなお安全だ。

ボーナス得点の秘密などを教えてあげましょう！

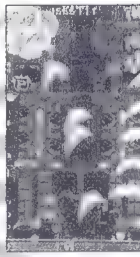
1コインで2周クリアを果たすと、残機1機につき100万点のボーナスが入る。そしてエンディングを経てゲームオーバーとなる。

コンボボーナスによる稼ぎが重要なことは今さら言うまでもないが、実はもっとすごいボーナス得点があるのだ。

それは、ステージクリアごとに入るボンバーキャパシティーによる得点である。ノーミスで、かつボンバーキャパシティーを3個のままにし続けると…。

なんと、2周目以降はクリアするごとに500万点も入るのだ―つまり、4面や5面で無理なコンボを狙うよりも、ボンバーを使わないでどこまで粘れるかのほうが大事なわけだ。

ただし、5面の中盤にいる戦艦だけは例外。この戦艦についている大型砲台は点が高い(3万8000点)ため、20ヒット前後で100万点以上稼げるからだ。ここだけは意識して稼ぐようにしよう。



超インフレコンボだ、逃がすな！

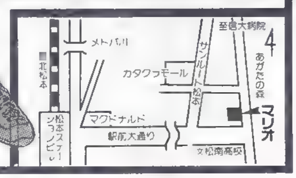
究極まで点を稼ごうと思ったら、使えるボンバーはたったの2発。はたしてキミは500万点ボーナスをとることができるかな!?

ボンバーキャパシティーボーナス

※ミスをするか、キャパシティーを増やすとリセットされる。

1面	10万点
2面	20万点
3面	40万点
4面	80万点
5面	200万点
2周目以降	500万点





いま毎日の授業に夢中です

入学してよかった!自分の好きなこと学ぶって楽しい

就職抜群! 蓄積されたアニメ技術がゲーム制作に生きる!









4月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ

●わたしたちがあなたをプロに鍛えます●学院のおもな講師

●赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治・芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢木正之・若桜木虔・斉木晩司・進藤高尾・月森雅子・宮野隆・細山卓也・本橋秀之・流水凜子・守士武・渡辺邦雄・駿井武・岡野正明・高橋清治・下山文雄・飯島公人・中村仁聡・須田勝・内藤孝一・佐々木剛・青木達夫・熊澤ひろし・佐々木みすず

●アニメーション声優科講師・野沢雅子・肝付兼太・白石冬美・山口勝平・水島裕・キートン山田・増岡弘・田口計・井上瑶

●少年少女誌編集者・アニメ制作会社作監・TVディレクター

■就職抜群! 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'96年度生・願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人/日本漫画家協会賛助会員・社団法人/日本映画テレビ技術協会々員・財団法人/日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

こんな世の中だから、おもしろいゲームを創ってやろう。



ゲームはオモシロくなくてはいけない。
もちろんオモシロさは人によって違うから、
いろんなゲームがあっていいと思う。
ゲームなんだから何でもありだし、
どんな内容でもいいと思っていた。
でもさ。
なんだろうね、近ごろの世の中。
ニュースのほうがメチャクチャじゃん。
とんでもないことが、平気でおこってる。
こりゃゲームよりヒドイんじゃない。
だから。
せめてゲームくらいマトモであってほしい。
夢とか希望とかを残しておいてほしい。
そう思いませんか。

© VING

【職　種】①ゲームデザイナー②プログラマー③CGデザイナー④イベント広報⑤アニメ制作者⑥業務用ゲーム開発者
※全職種試用期間最長6ヶ月間

【仕事内容】①企画書の作成から制作迄全般②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフトのグラフィック作成④イベント会場での作業・流通、ゲーム制作サポート⑤原画・動画、背景の作成、アニメーション制作管理⑥業務用ゲームの企画・開発

【資　格】①②③④⑥専門・大卒27歳位迄の①ゲームソフト企画・開発経験者②C言語・アセンブラでのゲームプログラミング経験者③Macによるゲームグラフィック作画経験者④未経験者可⑤高卒上30歳位迄、業界経験3年以上⑥業務用ゲーム企画または開発経験者

【勤 務 地】東京都：品川区または北海道：札幌市、希望考慮

【勤務時間】10：00〜19：00

【給　与】18万円以上

【休日休暇】週休2日制、年末年始、夏季、有給、慶弔休暇

【待　遇】昇給年1回、賞与年2回、各種保険完備、交通費全額支給

【事業内容】プレイステーション、サターン、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売

【応募方法】履歴書(写貼)・職務経歴書(書式自由)・自己PR文(書式自由)・作品(不返、④は不要)を郵送にて下記東京オフィスまでお送りください。追ってご連絡いたします。

当社 終日禁煙

VING

ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
☎03-3492-1079(人事担当 能戸まで)

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1,2,3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。



1996年4月生学校見学会実施中!




◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

9月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

マニアにうれしい

アーケード基板ショップ
トライが、9月中旬秋葉原に
ゲームセンターOPEN!!

初心者にやさしい

各フロアご案内

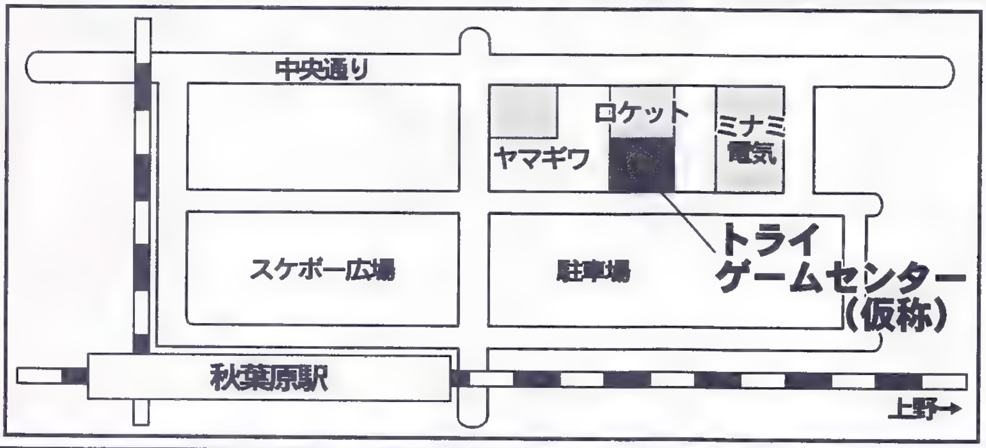
レトロゲーム リクエストフロア	7F
レトロゲームフロア	6F
NEO・GEOフロア	5F
新作フロア	4F
対戦・新作フロア	3F
対戦・新作フロア	2F
最新作・大型筐体フロア	1F

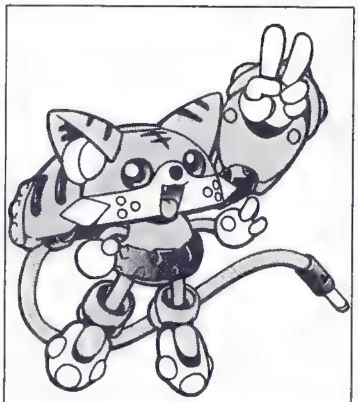
ザ・キングオブファイターズ'95
ストリートファイターZERO
バーチャファイター2
の対戦台をはじめとして、その他の最新作を入荷予定!!

レトロゲームフロアには、昔なつかしいゲームがもりだくさん！
そのために50インチモニターを用意！
リクエストによりゲームを入れ替えます。

NEO・GEOフロアには、いままでに出たすべてのゲームが入ってます。

その他、なんでも対戦台コーナーもあります（リクエストお待ちしてます）。





ゲームセンター・マスコットキャラ

株式会社
トライ

ゲームセンター　住所：〒101　千代田区外神田4-3-15　中村ビル
営業時間：10:00～22:00／年中無休の予定です。

基板ショップ　住所：〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2F
営業時間：10:00～19:30、日曜日は11:00～18:00／年中無休
TEL.03-5295-0667　FAX.03-5295-1958

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろう、と思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くなるよ。ただし25グラムを超える（定形の場合）と料金が変わるので、注意してね。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
ゲーメストEX
編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（9月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
K.O.F.'95ムック行

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ゲーメストEXアンケート

スタートしたばかりのゲーメストEXに、君たちの熱い励ましのお便りを送ってくれ！文章でもイラストでも質問でもOK。優秀な作品はEX誌上で紹介するぞ。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろう、と思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くなるよ。ただし25グラムを超える(定形の場合）と料金が変わるので、注意してね。

キリトリ線

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。
好きなキャラ(　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　)
●あなたのエデットチームをおしえてください。
先鋒.　　　　中堅.　　　　大将.
チーム名
●このキャラのしぐさがイイ！というのがあったら教えてください。

●実際は好きではないけど、強いから使っちゃう！という用心棒キャラがいたらお願いします。

●自分が実際に何か１つ技が使えるとしたら、どんな技がいいですか？　技名と使い方をお願いします（おもしろいものをまってるよ)。

●KOF'96が出るとしたら、出場してもらいたいSNKキャラはいますか？いたら一人挙げてね。
・キャラ(　　　　　)
・超必殺技名とその性能

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

イラスト&文章ネタ大募集！締め切りは９月15日（消印有効)。

スススメ!!　ここまで来たらクリアだけではもの足りない？

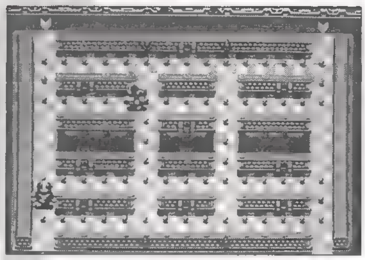
マイルスマイル

このゲームの面白さを肌で感じてくれ。

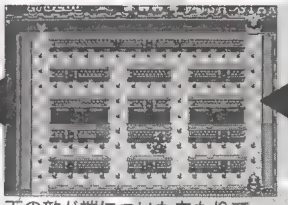
担当：DAN

さて今回は23面から。敵キャラのナイト、死神はヒヨコすれすれを通り過ぎても攻撃してこないので、結構いい奴だ。早速攻略のほう、いってみよう。

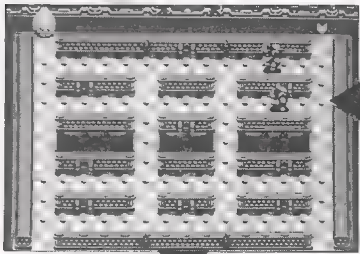
23面



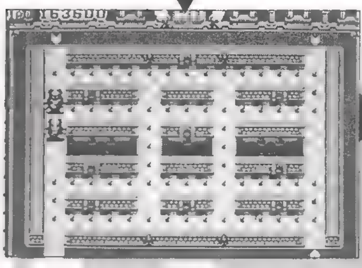
まずこの位置で顔を出す。



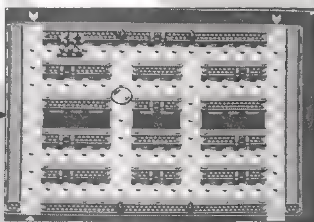
下の敵が端についたあたりで顔を出す。



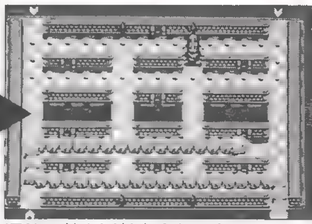
すぐ左に行ってここで顔を出す。



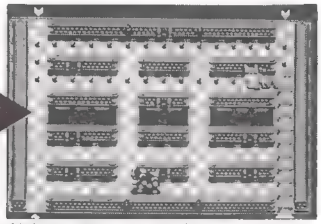
すぐに下に行ってここで顔を出し、右に行って待つ。



先頭の敵が一番上までいく直前で顔を出す。

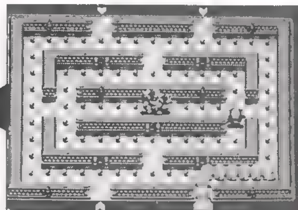


通路で敵とY軸を合わせないように下の宝を回収する。

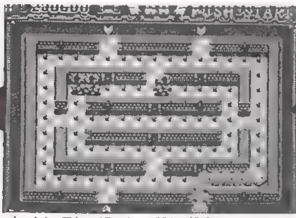


敵を下に誘い、左へ向かったら上の宝を取りに行く。

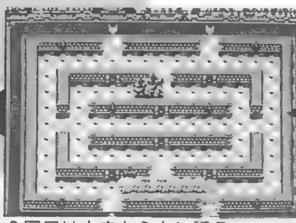
24面



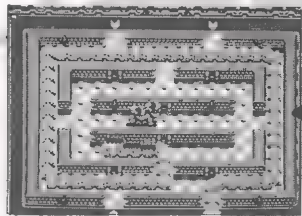
すぐに出て、ここで敵を一人右に誘う。



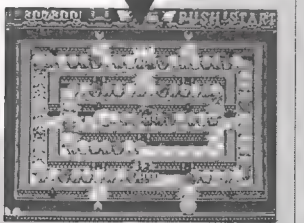
すぐに引っ込め、再び誘う。これを３回繰り返す。



３回目は中央から左に誘う。

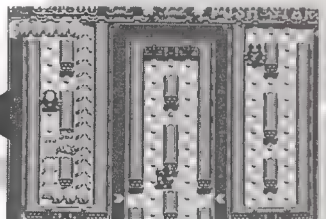


敵を出さないように宝を取り、レインボーエッグが出るまで待つ。

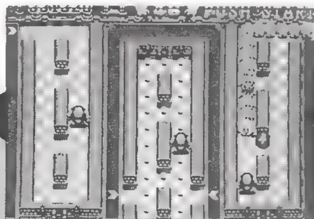


ギリギリ引きつけてレインボーエッグを取ろう。

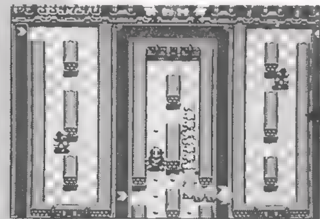
25面



左の部屋から回収する。

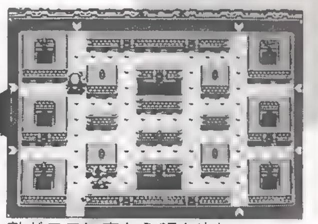


サンダーエッグを最後に取るようにする。

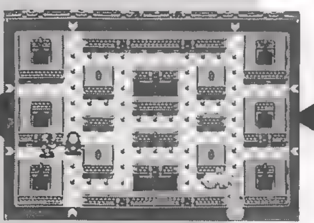


敵のいない間にここまで取る。あとはすきを見てクリア。

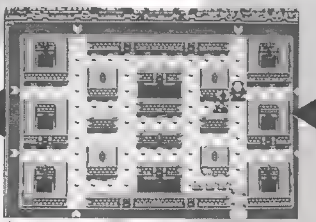
26面



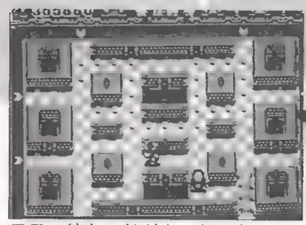
敵がここに来たら顔を出し、すぐに引っ込める。



敵がすべて左に行ったら顔を出しここで待つ。

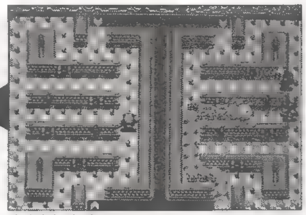


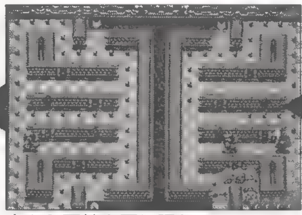
敵がここまで来たら下の段を取りに行く。

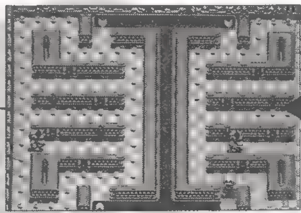


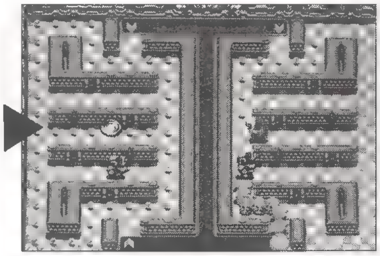
ここで待ち、敵が左に行ったら上側を取る。スローが出るので問題はないでしょう。

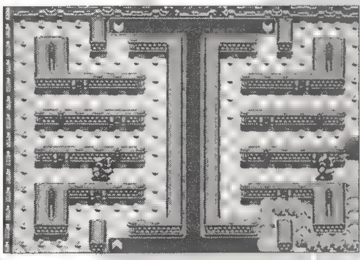
27面


右側中央を取る。

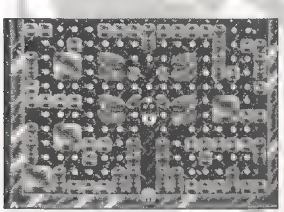

右から死神を下に誘う。

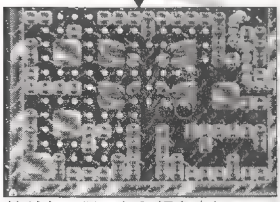

安地で待ち、ナイトと同じ動きにする。

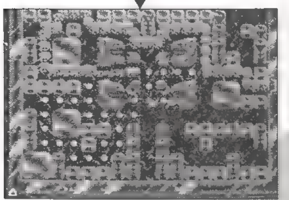

ここで待ち、右に行ったらダッシュで残りを取る。左の部屋は敵が少ない分楽なハズ。

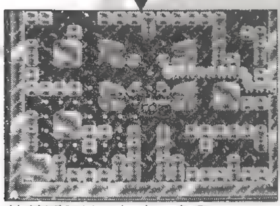

ここで待ち(戻した状態)、上に行ったらダッシュして取りに行く。

28面

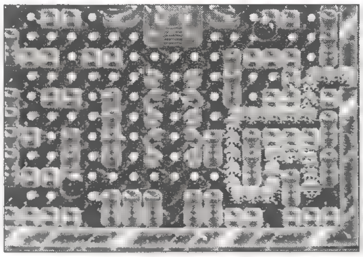

顔を出して待ち、弾をはいてきたら引っ込める。

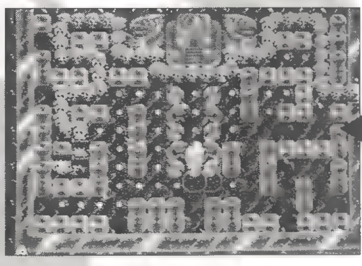

敵が左に行ったら顔を出し、右下と右上を取る。


敵が右下に入っている間に宝を取りにいく。

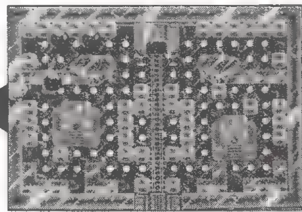

敵がばらけてしまったら、ここで揃えよう。

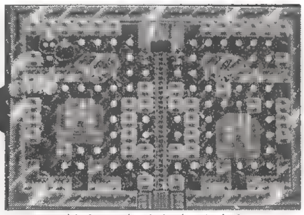
29面

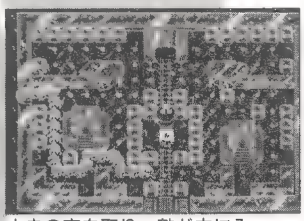

急いでここまで取って戻ろう(寸止めがきびしいー)。


28面同様右下に敵が入っている間に宝を取りにいく。揃ってない分厳しいぞ。余裕があれば敵が重なったときに弾を撃たせて揃えよう。

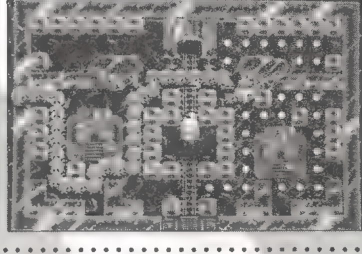
30面

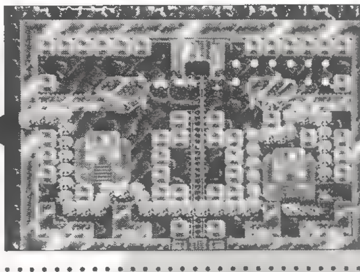

顔を出し、しばらく待つ。

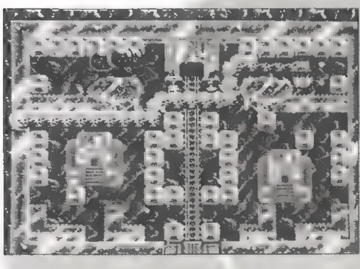

ここで敵をうまくかためよう。


中央の宝を取り、敵が中に入ってきたら少し引っ込める。

敵が中に入ってる間に左上の宝を取り、敵を外へ出す。

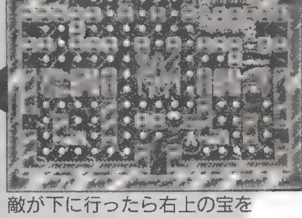

列車に注意し、右下の部分を取りにいく。

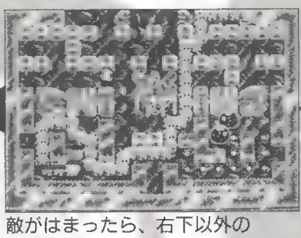

再び敵を閉じ込め、右上を取りにいく。

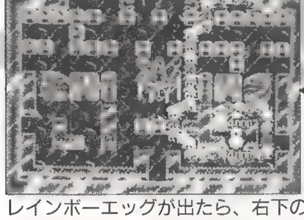


31面


ここで顔を出して待つ。

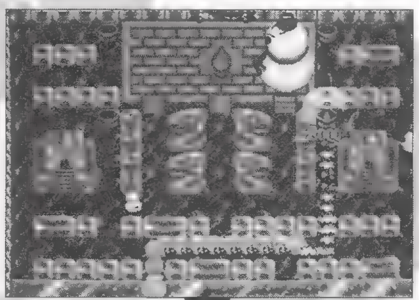

敵が下に行ったら右上の宝を取り、再び最初の位置へ戻る。


敵がはまったら、右下以外の宝を取る。


レインボーエッグが出たら、右下の宝を取りに行く。敵の弾も点数になるので、結構稼げるが、無敵時間が短いので注意しよう。

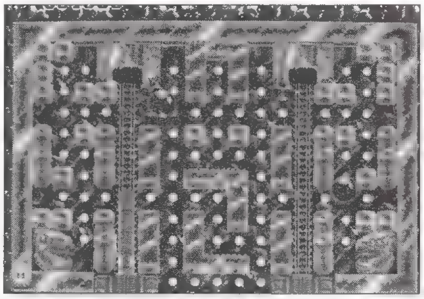
33面

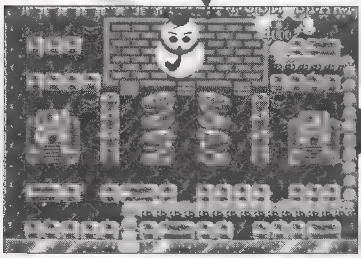
この面は列車が2台いて敵がはまるところがないので、全部つなげて取るのは無理（だと思う）なので、ちまちま取っていこう。顔を出して敵を誘い、反対側の宝を取るようにすれば取り易い。



左上に点火し、次に右下に点火する。

32面





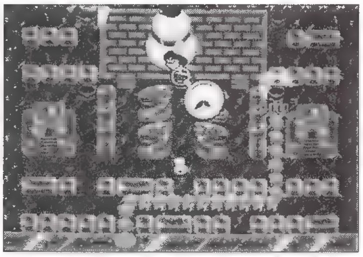
左下に点火、次に右上に点火する。



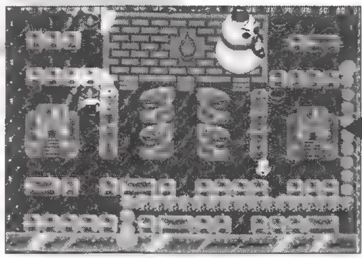
左上に点火、次に右上に点火する。



左下に点火、次に右下に点火する。



左上に点火、次に右下に点火する。



左上、左下、右上の順に点火する。



左下が消えたらすぐ点火し、雪だるまを追いかけ、右上が消えたら、右上、右下とつけてクリア。

独占スクープ第2弾!

VIRTUA STRIKER

バーチャストライカー

実は今回で最終回。
あっと驚く情報と
対戦の注意事項をまとめてみました。

©SEGA

担当:アテナで玉砕!?立衆多(塾長)

FC SEGAの使用法

Sが頭文字の国	にカーソルを合わせてスタートボタンを押す
England(イングランド)	〃
Germany(ドイツ)	〃
Argentina(アルゼンチン)	〃

特報第2弾 最強のチーム登場!

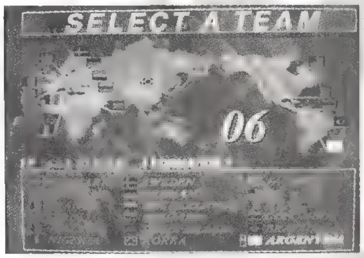
対CPU戦で、1コインクリアするとFCセガというチームが登場する。このスペシャルマッチにしか出てこないチームを、なんとプレイヤーが使えることがわかった。

出し方は左枠に書いたコマンドをチーム選択時に入力すればオーケー。女性の「キャッ!」という声が聞こえたら成功だ。

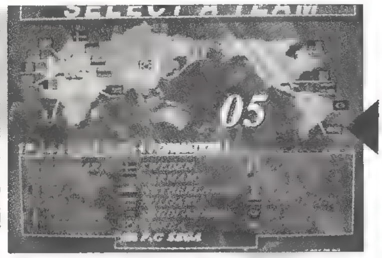
もし対戦相手が、すでにセガの頭文字がつくチームを選んでいた場合には、その上下いずれかの隣にあるチームにカーソルを合わせれば大丈夫だ。

さて、このFCセガなるチームだが、とにかく強いのひとこと。あのブラジルをもしのぐ、と言っていいだろう。能力の高い選手がズラリと揃っていて、中でも右FWを務める女性選手はスルーパスへの反応がとても速い。また、ダブルボランチ(守備的MF)の2人も能力が高いので、中盤の守備がとても堅い。

本当にシャレにならないぐらい強いので、使う場合は相手の了解をもらってからにしよう。逆鱗に触れることのないようにね!



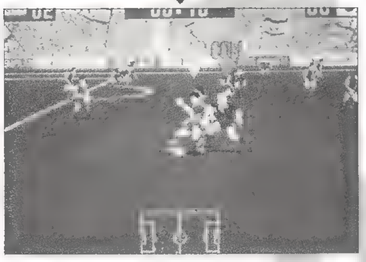
S、E、G、Aと順に合わせてスタートを押すと…、



キャッ、という声とともに現れる。



この女性選手がすごい。誰か止めてくれ〜!



中盤でカットされた!地獄のカウンターがキバをむく…。

重要事項を総括 対戦プレイセオリー集

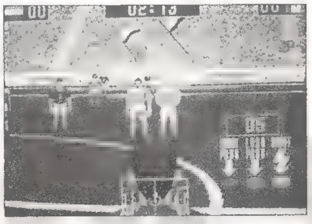
3カ月にわたって続けてきた攻略を、セオリー集という形で総まとめしておこう。

①反則について

たとえ自陣ゴール前付近ではなくても、一回のフリーキックでたちまち失点してしまうことがたびたび起こる。

だいたいの目安として、センターサークルが見えたら反則をしないように意識するとよい。ディフェンスの薄いチームは特に徹底すること。

逆に、反則をしたほうが有利になるケースがある。相手のゴール前付近でボールを奪われた直後がそれにあたる。



相手FWはフリーになるし、壁の周りはスペースだらけに。

当然相手にボールをわたすことになるが、攻撃に参加した味方DFが自陣に戻ってくれる。要するにカウンターアタックを受けなくなるのだ(でも対戦相手に怒られちゃうかな?)。

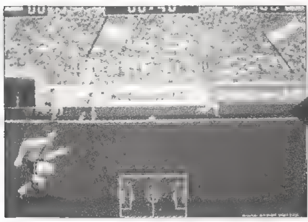
②マークを外せ!

ボールを持った選手に対して、一度マークにつくとマンツーマンディフェンスで対応するように設定されている。このマンツーマンにつく瞬間が、攻撃をつないでいくための重要なポイントになる。

まずドリブルで突破する場合、相手が真横についたら(タ



相手のマーカーが代わる瞬間に…、



パスを出せば確実につなぐことができる。

ツクルがボールに届く距離になったら）角度を変える。いきなり反転したりすると、せっかく加速したスピードを失ってしまうので、相手がいない側に45度ずつ変えていくとよい。

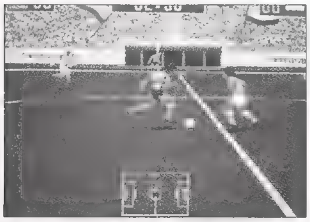
パスを出すときは、パスコース付近にいる相手を誘い出す。相手の守備ゾーンに入ってマンツーマンを強要し、裏側のスペースを作ってしまえれば確実にパスをつなぐことができる。

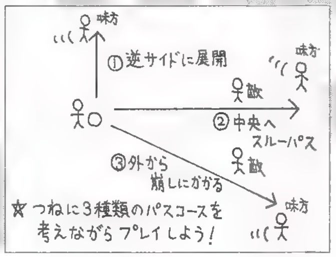


③キーパーは信用しない

すでに誌上で紹介したように、PKとゴールキック以外はすべてオートで動く。ゴール前でボールがこぼれたら、キーパーに頼らず自分で拾いにいこう。

体を倒しながらキャッチしてくれれば安全だが、そんなラッキーパターンはそう起こらない。キーパーから力ずくでもボールを奪い取ってしまおう。


キーパーがボールを蹴る方向はいったいどこ!?



また、バックパス後のロングキックも信用度ゼロだ。使うのはDFが相手FWにマークされて前を向けない場合だけにしよう。

④ボランチを活用せよ

守備的MFの役割は極めて広い。ざっと挙げていくと、

A．オーバーラップ
B．前線へパスの配給
C．パスカット
D．ドリブラーへのマンツーマンディフェンス

などといったものがある。特にカウンターアタックをかける（orやられる）かどうかは、ボランチの使い方によるところが大きい。

ドリブル主体で攻める人は、FWのマークにつこうとする相手のDFの間を狙って突破を図るとよい。攻撃に参加している選手の数が多いため、相手プレイヤーがマークする選手を絞りにくいからだ。

スルーパスで攻めたい人は、レーダーチャートをよく見て、


ボランチが上がって前方のスペースが開けた！ムフフ。

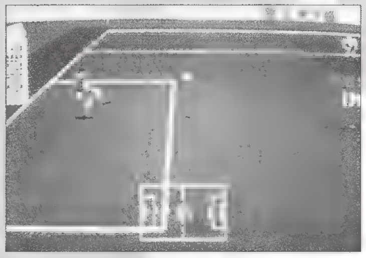
図のような狙いを常に用意しておこう。いつでも最低3通りぐらいのパスコースを探せるようになれば、攻撃の組み立てに悩むことはまずないだろう。

⑤相手の得意パターンを把握せよ

10連勝以上できるプレイヤーは、まず間違いなくお得意の得点パターンを持っている。上級者同士の対戦になると、相手の得意パターンをいかにして潰すかが勝負を決定するのだ。

点を取られてしまったら、断片的でもいいからどうやって崩されたのかを覚えてしまう。ここでFWにパスを通された、フェイントをかけられたなどと覚えておき、二度と同じ形でやられないように対策を練ること。

乱入されたらキックオフからのボール回しに注目しよう。最初のうちに相手のプレイスタイルを把握することも連勝への必須条件だ。


ムムッ、相手はドリブル主体で攻めてくるとみたぞ。

⑥ゴール前の守備は簡単に

センタリングを上げられたら、競り合いはロングパスボタンを使うのが安全。ゴールからより遠いところへボールを弾き出すのがまず第一だ。

ショートパスボタンでも競り合うことは可能だが、たまたま誰も跳ばずにボールがこぼれた場合はたいへん危険だ。そう、誤ってスライディングを出す可能性があるからだ。その際にボールを拾われたら最悪の結果を招くことになる。

そして必要以上のフェイントやショートパスは出さないようにすること。長いボールを蹴るか、安全なパスコースを探しながらドリブルするのがよい。変にカッコつけてスライディングされたのでは話にならない。

⑦逆操作

通信対戦ではなく、相手プレイヤーがすぐ隣にいて、なおかつPK戦になったらこの逆操作が有効だ。

ロングパスボタンを押しっ放しにしていると、左右の操作が逆方向になるので、レバーの向きをカンニングされていると思ったら逆操作を使おう。ボタン一個だけなら隠すのは簡単だよね。

担当者より一言

今回でバーチャストライカーの攻略は終わりです。これまでアーケードのスポーツゲームを詳しく紹介している記事を自分は見たことがなかったので、ひとつ私なりに頑張ってみようかと取り組んでまいりましたがいかがだったでしょうか。

もしよろしかったら、記事に対する意見、感想などをお聞かせください。以後の記事を作成するときの参考にしたいと思います。

どんどん走り込もう！

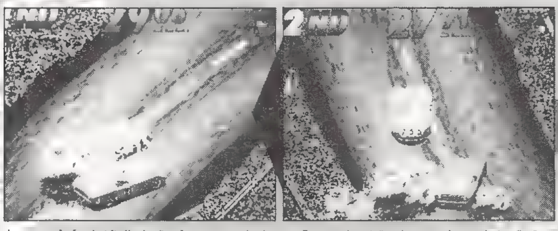
GREAT 1000miles RALLY 2

©KANEKO
文：するする

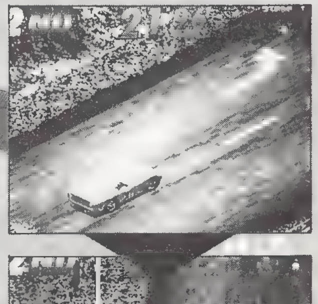
敵車を抜くときの基本は、インから！
強引にインに入って敵車を押し出してやろう！

ステージ3

確実にロケットスタートをし、集団の中から抜け出すことがまずポイント。
トップで走ってこられていれば、さらに集団と差をつけることもできる。
前半は、規則的に左へ右へと順々に曲がっていく。その中では多少大きさの違うカーブがあるので確認したい。

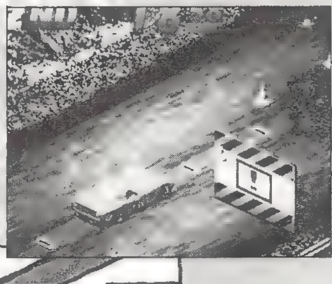


ちょっとした変化からすぐこの右カーブへ。あせらずここもアウトから。

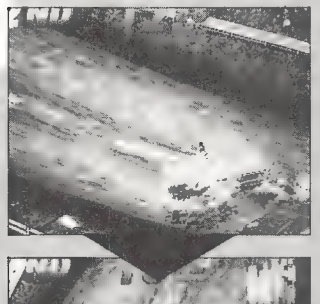


基本通りアウトから進入。立ち上がりを楽にするためには入り口が大事になる。

1つ目の左がややきつめ。できるだけ早めにインに入れるようにしてふくらまない。
2つ目、3つ目の右、左は同じような大きさ。レバーの入れすぎに気をつけて走る。
3つ目から4つ目の途中で少し変化がある。斜めに抜けていく。抜けたら少し強引に切り込みながら4つ目へ。

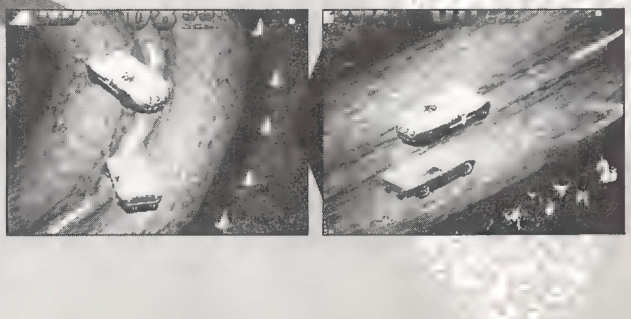


ここの直線に看板あり。ぶつかると飛べる!

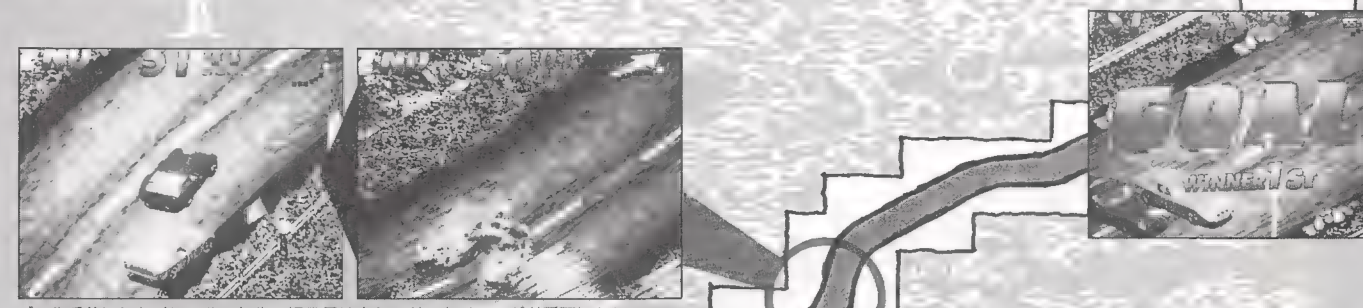


入り口がやや緩い。そのことを忘れずに走り、ややアウト寄りから入ろう。





ロケットスタートができていれば、敵車との接触を恐れずに走り抜けられる。



ゴール手前にシケイン。ハンドルの切る量は少ないが、タイミングが重要になる。

後半に入ってすぐきついカーブへ。アクセルオンのままポンとブレーキをたたいて抜ければ安全。アウトから進入。

ちょっと大きい右コーナーは、いつもの感じでレバーを入れるとインに入りすぎてしまうので適度に緩めながらインをキープ。ダートのコースに入ると道がわかりにくいので、迷うことのないように。

ゴール手前にシケイン風のカーブ。早めに反応して、できるだけ直線的に走るようにしたい。そしてゴールへ。



大きめの右カーブ。入り口近辺では感じないが、後半ではダートコースになるため、コースの端がわかりにくい。要注意。

右からちょっとした変化のあとすぐ左カーブへ。ここのカーブ、きついことを忘れずに。

さて今回は女の子紹介だ

恋こいしましょ

スーパーリアル花札

これを知れば恋こいがさらに楽しくなる！再びゲーセンに駆けろ！

担当：M. D. S.ージョッキー★笹岡

これでバッチリ（何が？）

今回は、またまた特別にビスコさんに書きおろしてもらった、4人の女の子のかなり細かいプロフィールを入手したので、そちらのほうをじっくりとご賞味いただきたい。

そのオマケといっては何だが、前回載せたセル画の線画バージョンも、併せて載せておくので、その手の人もこれで安心だ。

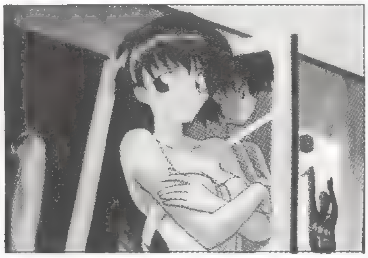
あとはゲームセンターに行って、この娘たちの脱衣姿をおがむだけだ！

しかし、いつの間にか私の知らないところで、恋こいの人気が急上昇していたようで(単に編集部内で盛り上がっただけという話もあるが)、今度テレカになるという話もあるそうだ。

いやめでたいめでたい。しもでん様々だ。

とりあえず、本誌でできることはすべてやってしまったので、一応今回で終了。しかし、ギャルズアイランドなどの企画がまたあれば、その場を借りてまたやろうかな。希望者はハガキで「ギャルアイ4やれー」と書いて送ろう(笑)。

酒井…



スポーツが大好きな彼女は、どんな分野でも楽々こなす。陸上・水泳・テニス・バレーボール等々いろいろな部の助っ人として活躍している。それゆえ、一つの部に所属していない（花札は特別で、あのゲームの駆け引きがスポーツの勝負に通ずるところがあるらしい）。彼女は束縛されるのが何よりも嫌いなので、それは彼女らしいといえば、らしいのである。彼女いわく「束縛するような男の子って苦手かな。一緒に遊べる価値観の合う人がいいな」ということです。

さばさばした性格の彼女は部屋もシンプルだが、大好きなスポーツ用品とNBAグッズは、しっかり押さえている。服装も、スッキリした動きやすい物が好きらしい。「私は、動き回ることが多いし、飾り立てたりするのはどーもね…（苦笑）」。また、毎日の運動は、欠かさない。「服でどんなに着飾ったって、やっぱその前に自分の体から美しくしなくちゃネ！」。スポーツウーマンの彼女はやっぱり、肉体美？…健康美にこだわるのでしょう。「やっぱNABだネ！あの迫力に今は夢中」。

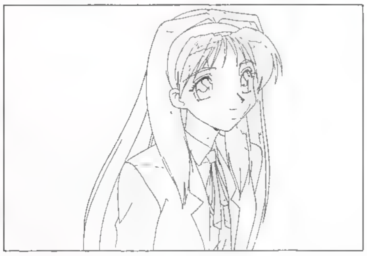






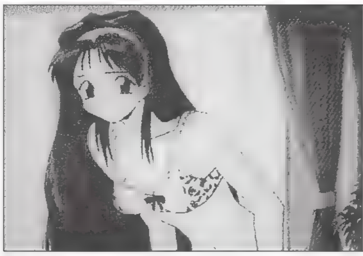


夏目…



4人の中で最も色白で純情に見える夏目由加梨さんは、北海道は札幌の生まれなのです。家庭の事情により東京の学校に転入、「初めの頃は、空気の汚さに驚きました。こちらの皆さんが平気でいらっしゃるのが驚きで…私の髪もここに来て随分と伸びましたが、一日中外にいるとすぐ汚れてしまいます。長い髪が自慢でしたのに…。環境汚染反対ですわ！でも美術館がたくさんあるので、いろいろな文化に触れる機会が増えてとても勉強になります」。

一人っ子で育った彼女は、チョッピリ寂しがりやなのです。内気な性格なので友達は少なかったけど「この部に入って素敵な友達ができました。みんなとっても優しくて、心の温かい人たちです。だから今はとても幸せです」。そんな彼女の好みの男性のタイプはというと、「え…そんな…まだ早いです…」ということです。





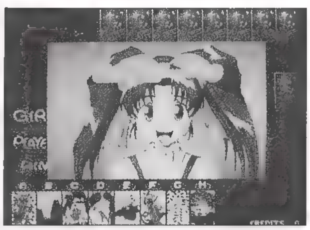


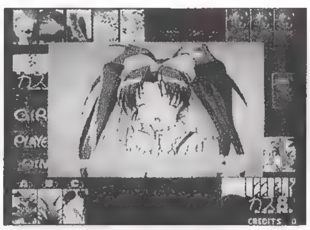


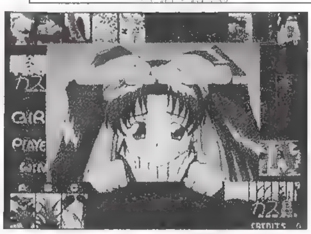
西田…

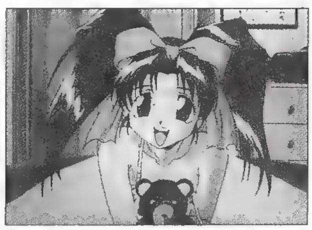












彼女は見た目でもわかるように、とても無邪気で明るい子だ。

邪な気持ちなど、ひとかけらもないのだ。そんな彼女の夢はアイドル歌手になること。全国の皆様に夢を与える、そんなアイドルになりたいと願ってやまない今日この頃なのだった。

だから彼女に手を出そうなどという考えは起こしてはならない。スキャンダルはアイドルの敵なのだ。

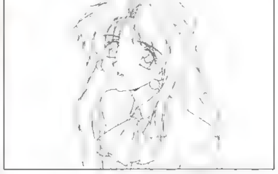
花札の仲間内ではやはりムードメーカーでありマスコット的な存在であるが、腕前のほうも岸部に次ぐ実力の持ち主だ。侮っていると泣きをみることになるだろう。

見かけからは想像もできないが、じつは浅草出身で「休日はね、花やしきによく遊びにいくの。綺麗になったし、行きやすくなったよ」だそうだ。「でもおばけ屋敷みたいなのはダメなの。泣いちゃうの…」。下町育ちだからといって、必ずしも〝チャキチャキ娘〟とは限らないのだ。

勉強が大の苦手という彼女の言い分は「こんなに勉強して将来なんの役に立つのお？アイドルは勉強できなくたっていいんだもン！（グス）」。でも、できたほうがいいとは、本人も思っているらしい。

岸部…











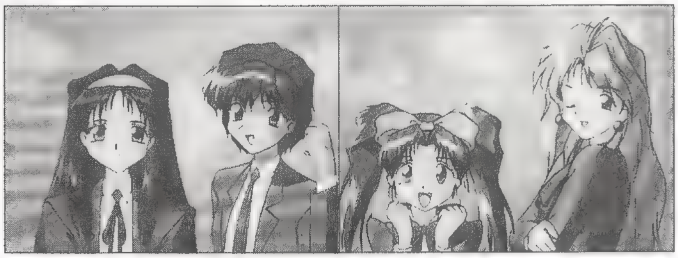
一見ちょっと年上っぽくって怖そうだけど、本当はとても面倒みがよく、やさしいお姉様的な存在。

3人をまとめているのは彼女だと言っても過言ではない（でも高ビーなのだ）。

そんな彼女の好みの男性のタイプはというと、「…安っぽい男はご免ですわね…」だそうだ。

休日を利用してよく温泉に行く彼女は、「温泉は心身の疲れを癒やしてくれるし、それに風情があっていいわ…湯西川温泉あたりの露天風呂がいいわね…でも、覗こうなんて思っちゃダメよ」。

彼女はなんでもこなしてしまうので、学校生活が退屈に感じていたところに、学校で認められている唯一のギャンブル・花札と出会った。ゲームの駆け引きに今までにない興奮を知り、のめり込んでしまった彼女は天性的才能を発揮し、大会優勝などという輝かしい功績をつくったのであった。



ちゅうワケで、どんなモンですかね？今回カラーでなかったので、写真が白黒で非常に申し訳ない。ではまたいずれ。

基板 ㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents 基板

タイムマシン

ACT	SHT	FGT	PUZ	QIZ	MAJ	OLD	HRD
マッハブレイカーズ	レイフォース	ストZERO	ぷよぷよ通	熱答クイズ	スーパーリアル麻雀PⅤ	リブルラブル	20インチモニター
アウトフォクシーズ	ツインビーヤッホー！	バーチャファイター	登竜門	クイズ365	スーパーリアル麻雀PⅣ	ドルアーガの塔	25インチモニター
パワードギア	極上パロディウス！	鉄拳	対戦ぱずるだま	クイズ18禁	スーチーパイ	ロボレス2001	26インチモニター
ライトブリンガー	ウルトラ警備隊	スーパーストⅡX	ばくばくアニマル	早押王座決定戦	スーチーパイⅡ	ドラゴンバスター	ポニーmkⅡ18
D＆D	ザ・グレイトラグタイムショー	ジャッキーチェン	ぷにぃきぃず	カプコンワールド2	セーラーウォーズ	サイコソルジャー	ポニーmkⅢ25
エイリアンvsプレデター	F／A	大江戸ファイト	テトリス	クイズ＆ドラゴンズ	スーパー㊙版	アップンダウン（US）	コンソレット18
セーラームーン	バイパーフェインズ・ワン	ストⅡダッシュターボ	トリデⅡ	学園パラダイス	プロ麻雀 極	パックマン	プレイザス29
天地を喰らうⅡ	インベーダーDX	豪血寺一族2	ギャルズパニックSE	学問のススメ	ファイナルロマンス	ゼビウス	大型筐体
ゴールデンアックスⅡ	バツグン	ナックルヘッズ	イチダントアール	キース＆ルーシー	イメクラ麻雀	アレックスキッド	ハンドル関係
ガイアポリス	グラディウスⅢ	X-MEN	上海Ⅲ	クイズKOF	雀神伝説	カルテット2	ネオジオハード
ダークシールⅡ	雷電Ⅱ	ブランディア	コラムス	殿様の野望	プリンセスリーグ	ファンタジーゾーン	連射基板
ファイナルファイト	ソニックウイングス	ヴァンパイアハンター	ぐっすんおよよ	熱闘！激闘！クイズ島	お立ち台の掟	グラディウス	各種コントロールBOX
キャプテンコマンドー	ウルフファング	サイバーボッツ	ぷよぷよ		LD麻雀	ギャプラス	各種ハーネス

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
FAX.03-3462-4495 営業時間／11:00AM~7:00PM

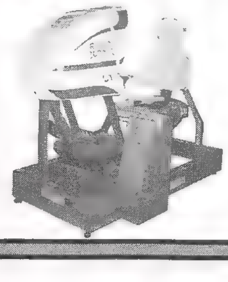
- ●価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが無料でお送りしています。
- ●お申し込みはTELにて在庫確認の上、現金書留・振込でお願いします。
- ●お買い上げの基板は全て着払いでお届けします。
- ●基板の買い取りもします。飽きちゃったら売ってね！
- ●ハーネスの製作等、基板に関するご質問・謎等がございましたら何でもお気軽にTELください。
- ●ヤマトコレクトサービス（代金着払）もやっていますが、手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。



タイムマシンのビッグ企画

●コントロールBOXのオーバーホール
ボタンやレバーは消耗品！各種コントロールBOXのオーバーホールをいたします。

●大型筐体やってます
夢の大型筐体、これはという一台をあなたの部屋・ガレージへ！



業者向けの価格で、マニアの方にも
販売してます。

基板から大型機まで

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日** **とにかくTELだ！**（電話受付時間）AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時 ☎054-248-4601

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜30,000の基板（一例）

ブランディア	グラディウスⅡ	セイブカップサッカー
フック	サンダークロス	クレヨンしんちゃん
メガゾーン	餓狼伝説3	カイザーナックル（ロム）
アンダーカバーコップス	ワールドカップバレー'95	スーパーワースタ'93激闘版
ネオジオ1本用基板	ぷよぷよ	ドラゴンボールZ
ナイツオブザラウンド	ぶろっけん	F1グランプリⅡ
ドギューン	ジョー&マックリターンズ	登竜門

¥31,000以上の基板（一例）

サイバーボッツ	ぷよぷよ通
ヴァンパイアハンター	ドリフトアウト'94
X-MEN	グレート1000マイルズラリー
水滸演武	ウルトラ警備隊
プレミアサッカー	鉄拳
対戦ぱずるだま	マッハブレイカーズ
ツインビーヤッホー！	スーパーリアル麻雀PⅣ・PV
ライトブリンガー	バブルシンフォニー
スーパーイーグルショット	プリティセーラー2
Vゴールサッカー	麻雀同級生
マッハブレイカーズ	バーチャファイター（基板のみ）
ばくばくアニマル	日物LD麻雀セット（新品）

中古ラバー筐体（25又は26インチ）¥95,000（送料・税別）

●パネル付き（ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません）
●木製●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。

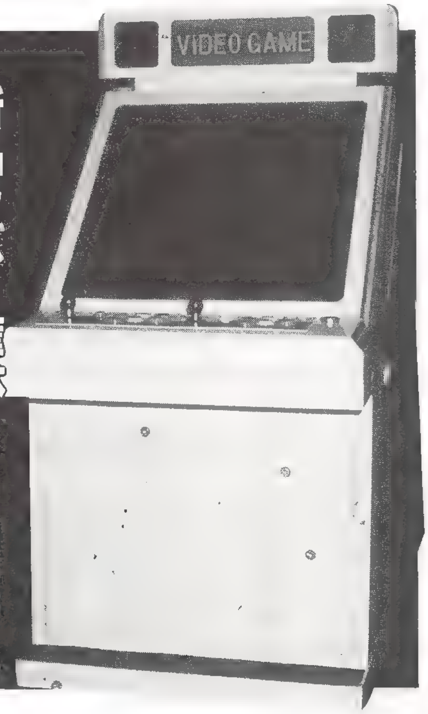
➡ **ご注文は**必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡ **割引券をもらって得しちゃおう**

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。（※基板1枚無料サービスでもOKです）
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

新品ラバー筐体（25インチモニター）
↓160,000円（送料・税別）
●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。



中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

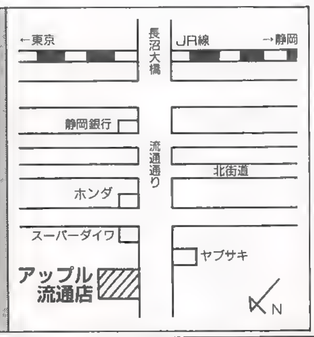
[redacted] 通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601（代） FAX.054-248-0384

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
真砂店・静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

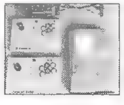


TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）
カプコンCPが安くなりました。 KOF'95が新登場。

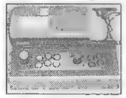
ストZEROベガセット

ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥218,000
（送料・税込）

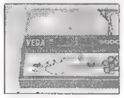
初回¥21,276　¥20,500×11回
〃 ¥11,412　¥11,200×23回
〃 ¥10,388　¥ 7,900×35回

ストZEROシグマセット

ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥225,000
（送料・税込）

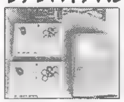
初回¥21,500　¥21,200×11回
〃 ¥13,150　¥11,500×23回
〃 ¥ 9,100　¥ 8,200×35回

ストZEROパナカスタムセット

ストリートファイターZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
（送料・税込）

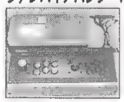
初回¥19,536　¥18,600×11回
〃 ¥12,032　¥10,100×23回
〃 ¥ 8,568　¥ 7,200×35回

ヴァンパイアハンターベガセット

ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
（送料・税込）

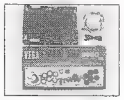
初回¥19,504　¥18,500×11回
〃 ¥10,798　¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252　¥ 7,200×35回

ヴァンパイアハンターシグマセット

ヴァンパイアハンター
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥205,000
（送料・税込）

初回¥19,760　¥19,300×11回
〃 ¥11,470　¥10,500×23回
〃 ¥10,780　¥ 7,400×35回

ヴァンパイアハンターパナカスタムセット

ヴァンパイアハンター
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000
（送料・税込）

初回¥17,764　¥16,600×11回
〃 ¥ 9,118　¥ 9,100×23回
〃 ¥ 8,932　¥ 6,400×35回

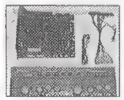
KOF'95ベガセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥192,000
（送料・税込）

初回¥18,244　¥18,100×11回
〃 ¥11,528　¥ 9,800×23回
〃 ¥ 7,672　¥ 7,000×35回

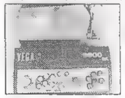
KOF'95シグマセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥198,000
（送料・税込）

初回¥19,536　¥18,600×11回
〃 ¥12,032　¥10,100×23回
〃 ¥ 8,568　¥ 7,200×35回

KOF'95パナカスタムセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥172,000
（送料・税込）

初回¥16,504　¥16,200×11回
〃 ¥ 9,848　¥ 8,800×23回
〃 ¥ 9,352　¥ 6,200×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000
（送料・税込）

初回¥12,800　¥11,800×11回
〃 ¥ 7,050　¥ 6,400×23回
〃 ¥ 7,000　¥ 4,500×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

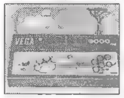
ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥131,000
（送料・税込）

初回¥12,992　¥12,300×11回
〃 ¥ 7,554　¥ 6,700×23回
〃 ¥ 7,896　¥ 4,700×35回

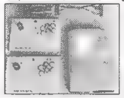
ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥105,000
（送料・税込）

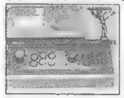
初回¥18,980　¥18,800× 5回
〃 ¥ 9,960　¥ 9,900×11回
〃 ¥ 7,670　¥ 5,300×23回

ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット

ヴァンパイアハンター(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥153,000
（送料・税込）

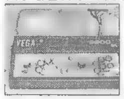
初回¥14,796　¥14,400×11回
〃 ¥ 9,402　¥ 7,800×23回
〃 ¥ 8,848　¥ 5,500×35回

ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット

ヴァンパイアハンター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
（送料・税込）

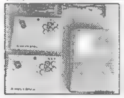
初回¥14,956　¥14,900×11回
〃 ¥ 8,672　¥ 8,100×23回
〃 ¥ 8,428　¥ 5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイアハンター(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥133,000
（送料・税込）

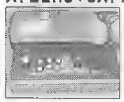
初回¥13,056　¥12,500×11回
〃 ¥ 7,722　¥ 6,800×23回
〃 ¥ 7,028　¥ 4,800×35回

ストZERO+SストⅡXベガセット

ストZERO(新品)
SストⅡX(中古・ロム)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥237,000
（送料・税込）

初回¥22,984　¥22,300×11回
〃 ¥14,158　¥12,100×23回
〃 ¥10,892　¥ 8,600×35回

ストZERO+SストⅡXシグマセット

ストZERO(新品)
SストⅡX(中古・ロム)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥244,000
（送料・税込）

初回¥23,208　¥23,000×11回
〃 ¥13,596　¥12,500×23回
〃 ¥ 9,604　¥ 8,900×35回

ストZERO+SストⅡXパナカスタムセット

ストZERO(新品)
SストⅡX(中古・ロム)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000
（送料・税込）

初回¥21,244　¥20,400×11回
〃 ¥12,476　¥11,100×23回
〃 ¥ 9,072　¥ 7,900×35回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10：00～PM 7：00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

特選格安基板

今月の目玉

アルゴスの戦士（海外）	¥15,000
SDガンダム	¥2,000
X-MEN（ロム）	¥25,000
F1グランプリ	¥2,000
ザキングオブドラゴンズ	¥15,000
スーパーストⅡ（ロム）	¥8,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥18,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
D&D（ロム）	¥20,000
ストライダー飛竜	¥65,000
スーパーマッスルボマー	¥20,000
ストリートファイター（H付）	¥25,000
美少女戦士セーラームーン	¥68,000
ダブルドラゴンⅡ	¥3,000
天地を喰らうⅡ	¥18,000
パロディウスだ！	¥8,000
マッハブレイカーズ	¥48,000

ナムコ

インディアナジョーンズ	¥45,000
エアバスター	¥8,000
F／A	¥12,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥3,000
クイズ魔Q大冒険	¥2,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
スーパーワースタ'93	¥10,000
スカイキッド	¥32,000
デンジャラスシード	¥22,000
ドラゴンセイバー	¥25,000
ネビュラスレイ	¥18,000
リブルラブル	¥45,000
ローリングサンダーⅡ	¥28,000
ワールドコート	¥12,000
ワールドスタジアム'90	¥5,000

カプコン

エイリアンVSプレデター（ロム）	¥20,000
X-MEN	¥55,000
クイズカプコンワールド	¥3,000
サイドアーム	¥10,000
サイバーボッツ（ロム）	¥68,000
スーパーストⅡ	¥38,000
スーパーストⅡX	¥48,000
ストリートファイターⅡ	¥3,000
戦場の狼Ⅱ	¥25,000
闘いの挽歌	¥25,000
ヴァンパイア	¥50,000
ヴァンパイアハンター	¥98,000
パワードギア（ロム）	¥28,000
マッドギア	¥5,000

コナミ

イーアルカンフー	¥12,000
アステリクス	¥18,000
A-JAX	¥25,000
クライムファイターズ	¥12,000
クイズ学問のススメ	¥3,000
クォース	¥5,000
グリーンベレー	¥15,000
極上パロディウス！	¥32,000
サーカスチャーリー	¥12,000
ツインビーヤッホー！	¥88,000
ハードパンチャー（ロム）	¥3,000
対戦ぱずるだま	¥55,000
パンクショット	¥5,000
ピットファイター	¥10,000
フラックアタック	¥12,000
プレミアサッカー	¥20,000
リングの王者	¥5,000

タイトー

アースジョーカー	¥5,000
エキサイティングアワー	¥3,000
エレベーターアクション	¥12,000
カイザーナックル（ロム）	¥5,000
ガルメデス	¥5,000
功里金団	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥35,000
スペースインベーダー（テーブル筐体）	¥55,000
タイガーヘリ	¥5,000
ダライアスⅡ	¥15,000
ダライアス外伝	¥128,000
チャンピオンレスラー	¥5,000
中華大仙	¥3,000
ニュージーランドストーリー	¥12,000
忍者キッズ	¥12,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	¥10,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥25,000
ヒットジアイス	¥18,000
フーピー	¥5,000
フェニックス	¥25,000
ぶろっけん	¥8,000
マスターオブウェポン	¥10,000
リベンジオブDOH（S付）	¥10,000
リングファイター	¥3,000

海外版

アラビアン	¥28,000
イーアルカンフー	¥12,000
イスパイアル	¥8,000
1943	¥10,000
1942	¥10,000

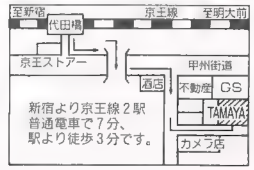
カルノフ	¥13,000
強行突破	¥8,000
クラッシュローラー	¥15,000
グリーンベレー	¥12,000
魂斗羅	¥16,000
ザクソン	¥15,000
シークレット	¥8,000
少林寺への道	¥5,000
ジャングルキング	¥25,000
ストリートファイター	¥3,000
スパルタンX	¥10,000
戦場の狼Ⅱ	¥15,000
ダンプ松本	¥12,000
ティップタップ	¥15,000
テラフォース	¥10,000
デスブレイド	¥8,000
フロッガー	¥10,000
ブラックドラゴン	¥18,000
ボスコニアン	¥35,000

その他

ウルトラ警備隊	¥48,000
ガンホーキ	¥18,000
豪血寺一族	¥8,000
豪血寺一族2	¥20,000
疾風魔法大作戦	¥25,000
ジッピーレース	¥5,000
水滸演武	¥85,000
ソニックウイングス	¥10,000
チョップリフター	¥25,000
テラクレスタ	¥12,000
10ヤードファイト	¥3,000
トライアウト	¥3,000
バーチャファイター（H付）	¥65,000
バーチャファイター2（筐体付）	¥700,000
ファイアーバード	¥35,000
マクロスⅡ	¥15,000
マジンガーZ	¥25,000
ライフフォース	¥33,000

●FAXによる注文受付開始●
8月1日よりFAXで注文、予約、相談の受付を始めました。是非御利用ください。
FAX 03-3323-5533
住所、氏名、電話番号は忘れずに記入してください。

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26(株)TAMAYA宛に請求してください。



郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1139

差出有効期間
平成9年1月
1日まで

切手はいりません

166-

(受取人)

東京都杉並局私書箱第44号

(〒166 東京都杉並区成田東4－38－17)

日本カルチャー協会

ゲームデザイナー

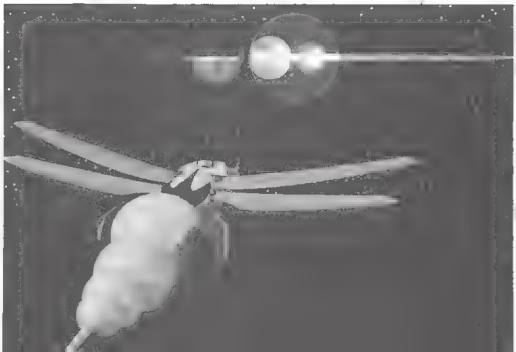
通信講座 行

(キリトリ線)

楽しい 詳しい **案内書無料急送**

ビデオ付き最新カリキュラム

裏面に必要事項を記入しすぐポストへ

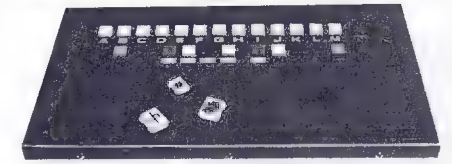




ゲームが10倍楽しくなる!!
ヒットゲームをGET ON!!
ゲームデザイナー
1日15分でグングン
実力アップ!!
夢をかなえる最新
カリキュラム
最新CGを駆使したビデオ教材
わかりみすく充実したテキスト
即企画書になるオリジナルノート
人気沸騰!!
マスコミ騒然!!圧倒的パワーで
日本中を熱狂の渦に!!
キミこそ次のヒットメーカー
『やる』から『作る』への最短近道!!
名声と高収入を実現する花形職業
今や、超人気のコンピュータゲーム。その人気を支え、ますます加熱させているのが、ゲームデザイナーだ。よりおもしろい、新しいゲームの登場を、ゲーマーも業界も待っている。そんな期待に応えるゲームデザイナーを養成、話題を独占しているのが、この『ゲームデザイナー講座』。最新CGを駆使したビデオ、キャラやストーリー、マップなどを記入していけば即企画書になるノートなど、実に実践的な内容がギッシリ詰まっている。もちろん、コンピュータがなくてもOK！　1日15分の学習で、アイデアがどんどん湧き出し、新しい世界が開けるはずだ。キミの手で大ヒットゲームを誕生させる！その第一歩が、この講座、さっそくチャレンジしよう！
僕のアイデアがゲームに採用！
東京都　小林健一　（18歳）
この講座を知り、自分でゲームをデザインする楽しさのとりこになりました。自分で考えた企画書が思いがけず採用され、その時のうれしさは一生忘れられません!!
両親も理解、学校の成績もアップ！
埼玉県　野崎弘泰　（14歳）
以前は一日中ゲームばかりして親からいつも小言ばかり。この講座はテキストがわかりやすく、知識を蓄えようと読書量が増え、ものしりに。成績も上り、今では両親も応援!!
貴講座のおかげで就職が内定！
兵庫県　水野裕子　（19歳）
私は短大に通いながらこの講座を受講。文系の私でも内容がよくわかり、ゲーム大好きの私は、就職先は大手ゲームメーカーを希望。面接の際、自作の企画書を持参し早々と内定！
とじこみハガキを
案内書無料急送
今すぐポストへ
通信講座
日本カルチャー協会
〒166　東京都杉並区成田東4-38-17
お急ぎの方はお電話で!!
☎東京03-3318-6111（代表）
●受付：朝9:00～夜9:00（年中無休）

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

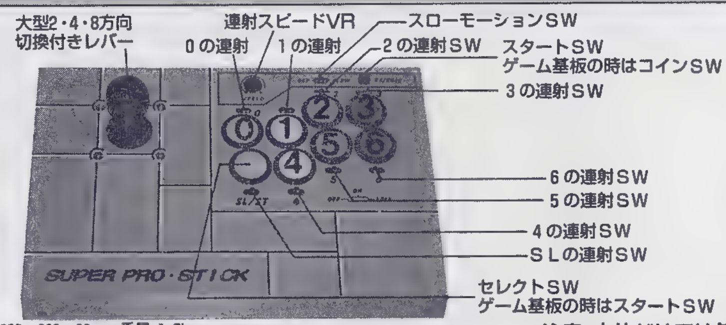
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)	¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円です。
＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO



新型コントローラー2個付属

44%OFF 50台限り

☆ネオジオCD本体 定価¥49,800 → ¥27,800 (税込¥28,630)

☆ネオジオ本体 定価¥48,800 → ¥19,223 (税込¥19,800)



20台限り



新製品

予約受付中!! ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(9/29発売) 定価¥8,800 → ¥6,408 (税込¥6,600)

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(9/1発売) 定価¥29,800 → ¥23,107 (税込¥23,800)

人気CDソフト大激安！

タイトル	定価	価格	税込
●ワールドヒーローズパーフェクト	定価¥8,800	¥6,408	(税込¥6,600)
●風雲黙示録	定価¥8,800	¥4,835	(税込¥4,980)
●アイドル麻雀ファイナルロマンス2	定価¥7,800	¥5,806	(税込¥5,980)
●餓狼伝説３	定価¥8,800	¥5,806	(税込¥5,980)
●得点王３	定価¥7,800	¥4,835	(税込¥4,980)
●ファイターズヒストリーダイナマイト	定価¥7,800	¥3,864	(税込¥3,980)
●餓狼伝説スペシャル	定価¥7,800	¥2,893	(税込¥2,980)
●ワールドヒーローズ2 JET	定価¥6,800	¥2,893	(税込¥2,980)
●真サムライスピリッツ	定価¥8,800	¥1,922	(税込¥1,980)
●サムライスピリッツ	定価¥7,800	¥1,922	(税込¥1,980)
●マジシャンロード	定価¥4,800	¥1,922	(税込¥1,980)

新発売ソフト



●天外魔境真伝 定価¥29,800 → ¥19,223 (税込¥19,800)

●餓狼伝説３ 定価¥32,000 → ¥21,165 (税込¥21,800)

●ワールドヒーローズパーフェクト 定価¥29,800 → ¥19,223 (税込¥19,800)

ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

価格	タイトル
定価¥7,800 ¥5,980	●ダブルドラゴン ●ギャラクシーファイト ●得点王２ ●龍虎の拳２ ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
定価¥6,800 ¥4,980	●龍虎の拳 ●餓狼伝説２ ●ソニックウイングス２ ●パズルボブル ●トップハンター ●痛快ガンガン行進曲
定価¥5,800 ¥4,480	●ダンクドリーム ●戦国伝承 ●戦国伝承２ ●ゴーストパイロット ●ラストリゾート ●サッカーブロール ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ファイヤースープレックス ●パワースパイクスII ●フライングパワーディスク ●2020年スーパーベースボール ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●ベースボールスターズ２ ●キングオブザモンスターズ２ ●雀神伝説 ●ビューポイント ●ミューテイション・ネイション ●クロススウォードII
定価¥4,800 ¥3,700	●ラリーチェイス ●ASO II ●ニンジャコンバット ●NAM-1975 ●麻雀狂列伝 ●バーニングファイト ●トッププレイヤーズゴルフ ●ザ・スーパースパイ ●ラギ ●ジョイ・ジョイ・キッド ●リーグボウリング ●ニンジャコマンドー ●マジシャンロード ●ワールドヒーローズ ●ライディングヒーロー

カセット大激安！（オール税込）



タイトル	定価	価格
◀ダンクドリーム	定価¥28,000	¥4,980
◀龍虎の拳２	定価¥29,800	¥3,980
◀真・サムライスピリッツ	定価¥29,800	¥3,980
●クイズ大捜作線	定価¥16,800	¥6,980
●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	定価¥29,800	¥15,980
●ギャラクシーファイト	定価¥29,800	¥12,800
●ダブルドラゴン	定価¥29,800	¥17,800
●風雲黙示録	定価¥29,800	¥19,800
●得点王３	定価¥29,800	¥12,800

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

品名	定価	価格
●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600	¥6,980
●メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300	¥1,980

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
NCD	●ネオジオCD本体(限定モデル)	¥27,800
NCD	●ネオジオCD本体	¥24,800
NG(カセット)	●ネオジオ本体	¥14,800
NG(カセット)	●天外魔境真伝	¥17,800
NG(カセット)	●ワールドヒーローズパーフェクト	¥17,800
NG(カセット)	●餓狼伝説３	¥17,800
NG(カセット)	●風雲黙示録	¥15,800
NG(カセット)	●ダブルドラゴン	¥15,800
NG(カセット)	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥12,800
NG(カセット)	●ギャラクシーファイト	¥9,800
NG(カセット)	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥9,800
NG(カセット)	●得点王３	¥9,800
NG(カセット)	●真・サムライスピリッツ	¥2,980
NG(カセット)	●龍虎の拳２	¥2,980
NG(カセット)	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
NG(カセット)	●サムライスピリッツ	¥1,480

※その他セガサターン・SF・中古多数あり！

※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

中古ハード・ソフト高価買取り致します。

☆NEC PC-FX 定価¥49,800 ¥29,800 (税込¥30,690)

40%OFF

PC-FX対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●天外魔境 電脳絡繰格闘伝	¥7,700
●アニメフリークFX I	¥5,950
●バトルヒート	¥3,980
●卒業II	¥3,980
●チームイノセント	¥3,980
●麻雀悟空/天竺	¥5,980
●全日本プロレス クイーン・オブ・クイーンズ	¥3,980
●紺碧の艦隊	¥7,480
●リターン・トゥ・ゾーク	¥8,480
●FXパッド	¥2,760

☆NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥14,800 (税込¥15,240)

DUO-R 対応ソフト(税込)

●同級生(9月発売予定) 定価¥8,800 → ¥6,800 予約受付中

●しあわせうさぎ２（18才以上） ¥8,800

☆パイオニア レーザーアクティブ＋MEGA-LDパック 合計定価¥128,800



69%OFF ¥39,800 (税込¥40,990)

☆LD-ROM² パックも可

MEGA-LD対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●I WILL	¥1,980
●ピラミッドパトロール	¥1,980
●グレートピラミット	¥1,980
●ロケットコースター	¥1,980
●バーチャルカメラマン2	¥2,980
●ザッピング教意	¥2,980

LD-ROM²対応ソフト(税込)

タイトル	価格
●ヴァジュラ	¥1,980
●3Dミュージアム	¥1,980
●クイズ エコノザウルス	¥1,980
●悪魔の審判	¥1,980
●マンハッタンレクイエム	¥2,980

★セガサターン 定価¥34,800 ¥32,800 (税込¥33,780) SEGA SATURN



新作予約受付中ソフト

発売日	タイトル	価格	税込
9/14	●レイヤーセクション	¥5,220	(税込¥5,380)
9/22	●ワールドアドバンスド大戦略	¥6,980	(税込¥7,190)
9/29	●ウイングアームズ	¥5,220	(税込¥5,380)
9/29	●でたな！ツインビーヤッホー！	¥5,220	(税込¥5,380)
9/29	●天地無用！魎皇鬼	¥6,980	(税込¥7,190)
9/29	●ゴールデンアックス・ザ・デュエル	¥5,220	(税込¥5,380)
9/29	●宝魔ハンターライム(2枚組)	¥7,920	(税込¥8,160)
9/29	●スチームギア・マッシュ	¥5,220	(税込¥5,380)
9/下	●ストリートファイターIIムービー(2枚組)	¥6,120	(税込¥6,300)

おすすめ人気ソフトコーナー

タイトル	価格	税込
●魔法騎士レイアース	¥4,320	(税込¥4,450)
●シャイニング・ウィズダム	¥5,220	(税込¥5,380)
●ブレイジングトルネード	¥6,120	(税込¥6,300)
●水滸演武	¥5,220	(税込¥5,380)
●テレビアニメ スラムダンク	¥6,120	(税込¥6,300)
●アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(18才以上)	¥6,980	(税込¥7,190)
●ストリートファイターIIリアルバトルオンフィルム	¥4,980	(税込¥5,130)
●卒業II	¥6,120	(税込¥6,300)
●リグロードサーガ	¥5,220	(税込¥5,380)
●ゆみみみっくすリミックス	¥5,220	(税込¥5,380)
●クロックワークナイト～下巻～	¥4,320	(税込¥4,450)
●実況パワフルプロ野球'95開幕版	¥5,220	(税込¥5,380)
●Dの食卓(2枚組)	¥7,920	(税込¥8,160)
●球転界	¥5,220	(税込¥5,380)
●THE野球拳スペシャル(18才以上)	¥6,120	(税込¥6,300)
●ブルーシード	¥3,864	(税込¥3,980)
●ダークシード	¥3,864	(税込¥3,980)

パーツコーナー(税込)

品名	価格	品名	価格
●コントロールパッド	¥2,320	●マルチターミナル6	¥3,520
●サンサターンパッド	¥3,230	●パワーメモリー	¥4,480
●ファイティングコマンダーSS	¥2,300	●ムービーカード	¥17,800
●バーチャスティック	¥4,480	●フォトCDオペレーター	¥3,800
●ファイティングスティックSS	¥4,980	●S端子ケーブル	¥1,850
●シャトルマウス	¥2,780	●RFユニット	¥1,850
●レーシングコントローラー	TEL	●ステレオAVケーブル	¥1,850

☆SANYO 3DO TRY(フロントローディング)

定価¥54,800 ¥29,800 (税込¥30,690) 46%OFF

●デジタルスティックコントローラー ¥6,480 (税込)

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10

定価¥44,800 ¥29,800 (税込¥30,690) 33%OFF

●メモリーユニット ¥8,980 (税込)

新作3DO対応ソフト予約受付中!!

発売日	タイトル	価格
9/14	●ソード&ソーサリー	¥5,980
9/14	●ボールズディレクターズカット	¥5,980
9/22	●Tetsujin リターンズ	¥6,830
9/22	●アーロン・イン・ザ・ダーク2	¥5,980
9月	●ポリスノーツ	TEL

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～）

商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）

お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482－3093

受付時間 11:00～21:00

定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。

㊟
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店

一休さん

本店　〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい

㊟ 通信販売は本店のみです

店舗	所在地	電話
御器所店	●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）	☎841-6286
八田店	●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西）	☎411-3690
南区店	●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）	☎824-0054
大曽根店	●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）	☎915-8842

ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

ぶっとびコーナー

クライムファイターズ2‥‥7,000
ポトポト‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥2,000

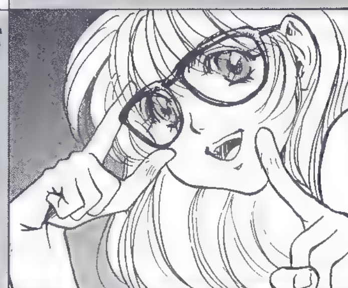
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

ザキングオブドラゴンズ	15,000
クイズ殿様の野望	12,000
クイズ＆ドラゴンズ	5,000
キャプテンコマンドー	20,000
スーパーストリートファイターII	28,000
スーパーストリートファイターII X	38,000
スーパーマッスルボマー	40,000
X-MEN	45,000
パワードギア	53,000
ヴァンパイアハンター	90,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	68,000
対戦ぱずるだま	48,000
グラディウスII	30,000
グラディウスIII	32,000
ゴルフィンググレイツ2（P無）	20,000

タイトー

嗚呼栄光の甲子園	6,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	5,000
クイズHQ	5,000
クイズクエスト	5,000
クイズ人生劇場	5,000
クイズ捕物帳	5,000
ダイノレックス	8,000
デッドコネクション	9,000
ニンジャキッズ	9,000
ハットトリックヒーロー	8,000
ミズバク大冒険	12,000
メガブラスト	7,000
MJ-12	8,000
キャメルトライ（P無）	12,000
ドンドコドン	12,000

セガ

イチダントアール	12,000
ずんずん教の野望	15,000
ボナンザブラザーズ	¥7,000
エイリアンシンドローム	23,000
ソニックブーム	17,000
コットン	15,000
ばくばくアニマル（ロム）	12,000

ジャレコ

ソルダム	7,000
ファンタズム	7,000
天聖龍	7,000
早押しクイズ王座決定戦	2,000
P-47 ACES（ロム）	15,000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2,000
F－1グランプリII	4,000
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	3,000
ソニックウィングス	10,000
スパイナルブレーカーズ	7,000

ナムコ

エメラルディア	4,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
デンジャラスシード	15,000
ドラゴンスピリッツ	45,000
ロンパーズ	35,000
タンクフォース	8,000
未来忍者	32,000
オーダイン	35,000
ワルキューレの伝説	62,000
マッハブレイカーズ	53,000
アウトフォクシーズ	62,000

その他

IQブロック	2,000
ダークミスト	20,000
プレイガール	8,000
マッドシャーク	25,000
レゾン	7,000
五月陣戦	15,000
バルーンブラザーズ	3,000
グランドクロス（P無）	1,000
ブロックカーニバル	5,000
ワールドカップ'90	3,000
ストライクガンナー	5,000
アクトフェンサー	10,000
ファンキージェット	8,000
ブレイウッド	18,000
アンダーカバーコップス	25,000
忍者くん阿修羅の章	15,000
ペンギンくんウォーズ	17,000
大江戸ファイト	12,000
スカイソルジャー	7,000
ゼロウイング	8,000
フィグゼイド	12,000

MVSカセット

風雲黙示録	15,000
餓狼伝説3	12,000
真サムライスピリッツ	7,000
ザキングオブファイターズ'94	8,000
クイズキングオブファイターズ	5,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイ	18,000
セーラーウォーズ	20,000
スーパー㊙版	25,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	7,000
実録㊙麻雀	6,000
ウルトラ㊙麻雀	4,000
ごっつええ感じ	5,000
麻雀ラマン	4,000
麻雀学園	4,000
麻雀学園2	6,000
スーパーリアル麻雀PIII	23,000
スーパー華パラダイス	10,000
笑いの華天使	10,000
華折鶴	5,000
華の舞	4,000

通販（代引）システムOK！048-649-7650
●受付時間　平日AM11：00〜PM20：30
　　　　　　土　PM13：00〜PM20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1 TEL048-649-7650

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

もうすぐAMショーだ！

ワクワク、ドキドキ、どんな新作が登場するのか!? でも中古基板もよろしくね。

《おしらせ：9月12日〜15日はお休みします。…ミルキーウェイ》

ナムコ

ドラゴンセイバー	30,000
ドラゴンスピリッツ	48,000
デンジャラスシード	18,000
フェリオス	68,000
タンクフォース	10,000
マーベルランド	34,000
エクスバニア	7,000
コズモギャングザビデオ	16,000
インディアナジョーンズ	57,000
クラックス	2,000
コズモギャングザパズル	8,000
バックランド	60,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
メルヘンメイズ	45,000
F／A	17,000
ギャラガ'88	32,000
ディグダグ	45,000
オーダイン	50,000
ロンパーズ	32,000
ローリングサンダー2	18,000
バーニングフォース	28,000
妖怪道中記	20,000
ニューラリーX	68,000
スプラッターハウス	28,000
リブルラブル	48,000
ギャプラス	22,000

コナミ

ジャイラス	20,000
エイリアンズ	22,000
クライムファイターズ（4P Ver.）	12,000
マンハッタン24分署	8,000
メタモルフィックフォース	40,000
タイムパイロット	32,000
悪魔城ドラキュラ	88,000
T.M.N.T.	15,000
リングの王者	2,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	38,000
ロードファイター	12,000
クライムファイターズ2	15,000
サーカスチャーリー	20,000
沙羅曼蛇（US）	26,000
フロッガー	20,000
メインスタジアム	2,000
XEXEX	30,000
A-JAX	22,000
サンダークロス	20,000
ツインビーヤッホー！	TEL
モグラデッセ	TEL
メガゾーン	10,000
X-MEN（4P Ver.）	18,000

カプコン

ストZERO	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
パワードギア	TEL
サイバーボッツ	TEL
戦場の狼Ⅱ	28,000
クイズ殿様の野望	2,000
マッドギア	7,000
アタックス	7,000
ナイツオブザラウンド	18,000
ザキングオブドラゴンズ	24,000
キャディラックス	35,000
天地を喰らうⅡ	28,000
U.S.ネイビー	28,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
ぶにっきぃず	8,000

セガ

シャドーダンサー	14,000
ぷよぷよ	15,000
タントアール	5,000
フラッシュポイント	4,000
レッスルウォー	4,000
ワンダーボーイ	10,000
モンスターランド	12,000
チョップリフター	18,000
忍	8,000
ゴールデンアックス	8,000
イチダントアール	12,000
ファンタジーゾーン	22,000
オーライル	8,000
ベイルート	8,000
コットン	18,000
DDクルー	8,000
コラムスⅡ	5,000
ベビーメタル	40,000

タイトー

プリルラ	75,000
ドンドコドン	8,000
フロントライン	15,000
スーパーQix	9,000
大旋風	5,000
トップランキングスター	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
アイザックⅡ	80,000
火激	5,000
スペースインベーダーDX	25,000
ガンフロンティア	50,000
ダライアスⅡ（3画面）	24,000
ダイノレックス	14,000
影の伝説	22,000
チャンピオンレスラー	3,000
カダッシュ	8,000
スクランブルフォーメーション	33,000
ダイナマイトリーグ	3,000
チャイニーズヒーロー	5,000
タイガーヘリ	9,000
サイレントドラゴン	8,000
スラップファイト	10,000
べんべろべえ	24,000

東亜プラン

フーピー	5,000
ナックルバッシュ	12,000
テキパキ	15,000
フィグゼイド	8,000
達人王	18,000
ホラーストーリー	14,000
ヘルファイヤー	8,000

アイレム

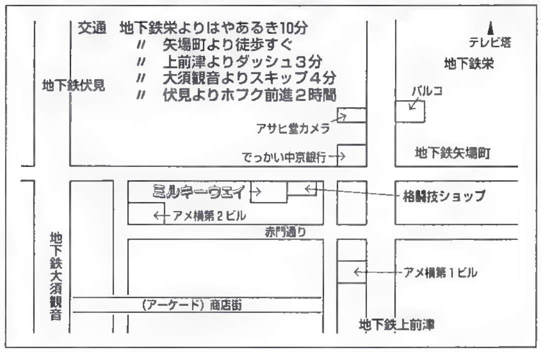
R·TYPE	10,000
R·TYPEⅡ	12,000
R·TYPE LEO	18,000
ガンフォース	9,000
ボンバーマン	8,000
ボンバーマンワールド	32,000
ビジランテ	3,000
海底大戦争	38,000
ぐっすんおよよ	10,000
エアデュエル	12,000
ガンホーキ	10,000
フック	25,000

データイースト

ファイティングファンタジー	17,000
ファンキージェット	7,000
タンブルポップ	7,000
サンダーゾーン	15,000
クルードバスター	8,000
ヘビーバレル	30,000
ロボコップ	9,000
シークレットエージェント（US）	10,000
魔境戦士	7,000
ファイターズヒストリー	5,000
スチャラカ空中戦（US）	12,000
バトルフィールド	7,000

その他

ブランディア	15,000
サンドスコーピオン	12,000
バトルクロード	10,000
戦国エース	25,000
スーパー上海	20,000
F1グランプリⅡ	3,000
大江戸ファイト（流血）	25,000
ギャルズパニックⅡ	22,000
五月陣戦	20,000
マジンガーZ	25,000



クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,500
ワールドカップ'94	10,000
クイズ学問のススメ	2,500
SDガンダムレインボー大陸戦記	7,000
疾風魔法大作戦	25,000
雷電Ⅱ	48,000
サスケVSコマンダー	45,000
アテナ	28,000
ザ・ディープ	22,000
雷牙	10,000
ピンボールアクション	6,000
クイズDNAの反乱	2,000
ジェミニウイング	9,000
ボンジャック	16,000
エイトフォース	18,000
ラブリーカード	8,000
雷龍	10,000
レッスルフェスト	3,000
WWFスーパースターズ	3,000
機動戦士ガンダム	10,000
ぼいっと	5,000
ファイヤートラップ	6,000
アームドF	6,000
D.J.ボーイ	8,000
ビーラップボーイズ	18,000
バンダイク	8,000
アクロバットミッション	7,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
スーパーチャンピオンベースボール	4,000
バレーボール	3,000
マジカルクリスタル	9,000
ハイパーデュエル	20,000
ハットリス	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
マクロス	12,000
セルフィーナ	8,000
ダークミスト	18,000
雷電	20,000
クイズキース&ルーシー	15,000
クイズすくらんぶる	2,000
クイズ365	6,000
ギガンデス	8,000
マイティーガイ	8,000
テラフォース	8,000
バルバルークの伝説	8,000
スカイスマッシャー	5,000
ハイホー	2,000
妖魔忍法帳	6,000
アマテラス	8,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
ファニーマウス	15,000
ファイナライザー	10,000
ダブルドラゴン	4,000
トライアウト	3,000
ドラゴンバスター	48,000
ワールドカップ'90	4,000
クレイジークライマーⅡ	43,000
アッポー	16,000
アンブッシュ	18,000
ピット&ラン	3,000
エアーウルフ	28,000
タンク	25,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅣ	33,000
ファイナルロマンス	20,000
トリプルウォーズ	12,000
レモンエンジェル	17,000

その他2000円〜多数有り

MVS

50タイトルくらいは有り
TELにて確認ください。

☆基板の買取やってます。まず、お電話ください。

ミルキーウェイ

TEL. **052-262-3295**
FAX. **052-262-2373**
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間　お店…………11:00AM〜7:30PM
　　　　　通販TEL…10:00AM〜10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第33回

天使万歳ふたたび

文・四コマ 佐竹雅昭

物事を追求するのは人の性。その性ゆえ自らの夢を食い潰して生きているといえる。昔は万物に魂が宿るとし、それらを崇拝していた。それを笑うことは簡単だけど、夢だけは忘れたくないね。

吸血鬼を求めて

幼い頃、よく映画を観た。特にオカルトやホラー物を好んで観ていた気がする。

そのなかでもドラキュラ伯爵が登場する、吸血鬼物には大変興味を持っていた。

名優クリストファー・リーが演じる『ドラキュラ』などは、実際に吸血鬼が存在するのではないだろうかと錯覚さえしてしまうぐらいの作品であった。

アニメでも『幽霊屋敷のドボチョン一家』という作品があって、ここに登場する吸血鬼が滑稽で面白いのだが、どことなく品位があり、存在自体に不思議な雰囲気を持っていた。

吸血鬼といえばドラキュラ伯爵がすぐに結び付く。

それだけに吸血鬼のイメージは、まず高貴な紳士。マント、シルクハット、杖などの文明開化グッズは必需品となる。

おそらく幼少の頃、我輩自身は頭の中で格好のいい吸血鬼像を描いていたのだろう。

なぜなら、無性にマントや杖が欲しくなるときがあるからだ。

心のどこかで吸血鬼になりたいのかも知れない。

夢でも見るときがある。家の窓から飛び出し、暗闇の大空にマントを翻しているのだ。

こんな夢を見る日はとても気持ちがいい。

我輩にとって吸血鬼とは、人の血を吸い取る化け物というより、むしろバットマンのように大空を飛び回るヒーローのような存在に近いのではないだろうか。

最近『ヴァンパイア』や『ヴァンパイア・ハンター』のようなゲームでも登場する吸血鬼には神秘性がない。

オープン過ぎて、ミステリアスな部分が感じられないのだ。

時代の流れと共に吸血鬼のイメージも変化しつつあるのでは。

それもそのはずだ。

建物にしても衣服にしてもすべてが近代化され、世界中どこでも知りたい情報を手に入れることができるのだから。

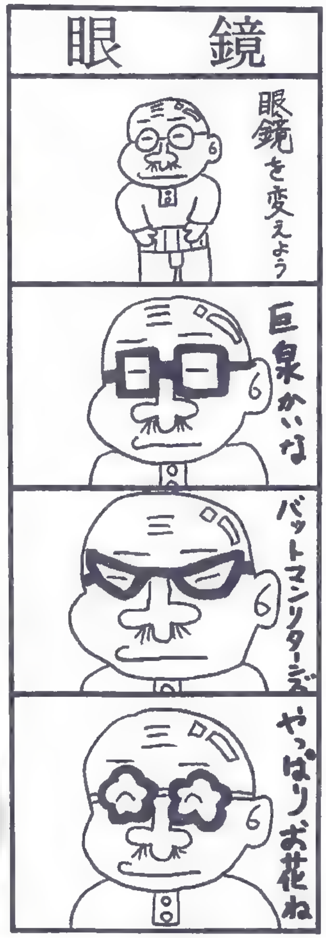
「ひょっとして吸血鬼はいるんじゃないか?」

そんなことを考える子どもさえいなくなってしまった。

吸血鬼映画にしても同じことがいえる。

不明瞭な所から感じられる恐怖が見えないのだ。

こうなったら、我輩が吸血鬼の力を得たときに、自ら画面の中で演じ、観た人を魅了してみせましょう。





(愛知県 尾関秀誉君)

ポエム

探せ
探せ
何かを探せ
ここ掘れ
ここ掘れ
大穴を掘れ
出てくる
出てくる
土ばかり
オイラにとっちゃ
お宝さ

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

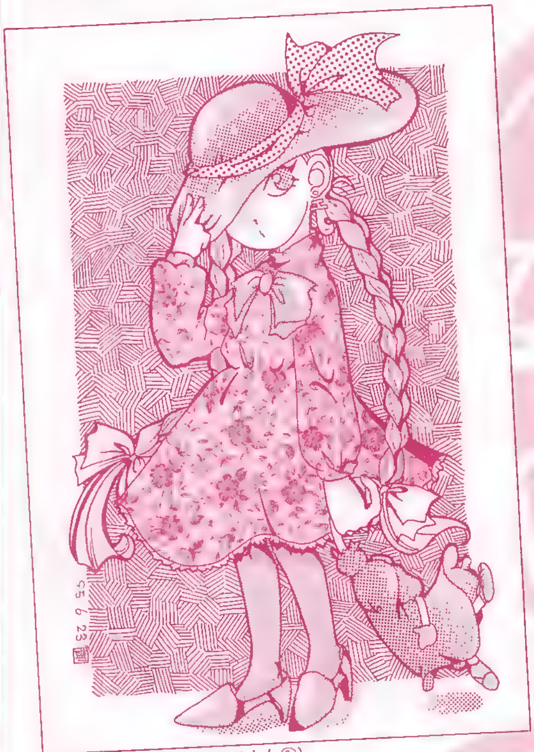
お便り募集中!! 八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社(天)係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

夏休みも終わりだな、学生諸君!! これからは観念してキリキリ学業に励むがよい。…しかし、やはし我々の魂の安息はゲーセンにあり！今年も秋口からバリバリにゲーム三昧カモッ!!
（ピンチマン２号　田渕健康）



（埼玉県　御招きにゃんこさん①）
★日曜日には、闇の外でおめかし。

今月のいっぱつ

耳の外に溢れるもう一つのゲーム世界

この間、本当に久しぶりにゲーセンに行ってきました。今まで頭の中ではわかっていたのですが、本当にゲームの世界は時の経つのが早い世界です。

ストIIゼ…いや違ったストZERO、セガラリー、サイバーサイクルズになんと、あの天外魔境までもが！何と言いますか、思わずカルチャーショックを受けてしまった自分であります。

昔ほどにマニアックにやり込む時間がない自分ですが、やはりゲームの世界には誰でも楽しめるという平等なところがあって、改めていいものだな、と思わされました。

しかし、一つ不満なところがあります。店側では相変わらずゲームミュージックに対する認識というか、評価が低いような気がするのです。

こんな状況では、自分のプレイしているゲームの効果音しか聞こえません。しかも、それもまだメジャーなゲームだからで、マイナーなものになると、ほとんど聞こえないように（騒音を増やさないように）、ボリュームを絞っているものすらあります。

あまり目立って取り上げられることの少ないゲームミュージック（というか音）の世界ですが、ビジュアル面に負けず劣らず、その進歩は凄いものがあると思います。

最近ではCDなみという音質はもちろん、何の制約にも縛られない超フュージョン（ん？）とでも言うべきその音楽的センスにも、ミュージックシーンから高い評価が集まりつつあると聞いたことがあります。

なのに、当のゲーセンではほとんど聞くことができず、かといってCD化されるのはわずかに売上がほぼ保証されている一部のメジャー系だけ…。この状況では、育つはずの芽も枯れてしまいはしないでしょうか？

かつて、ゲーム機筐体にヘッドホン端子を実装していたときがありました。結局、視野に入り切らないほどの大画面化の波に流されてしまった感がありますが、そういう「音」に対する配慮があってもいいのではないかと思います。

例えばスピーカーの位置を工夫するとか、その程度のことだけでも、随分と聞こえはよくなってくるはずです。聴覚よりも視覚のほうが理解しやすい、それだけでビジュアル方面にだけ走るのはどうかなと思います。

音楽好きの人のためにも、もう少し考えてほしいものだと思います。以上、耳の悪い自分からのお願いでしたっと。

（大阪府　ドナテルロAD吉田君Ⓐ）

★音だってゲームを形づくる上での重要な構成要素だ。ビジュアルと曲、効果音が一体となってこそ、初めてそのゲームの魅力を全開することだってあるのだ！

ゲーセンの店内で有線がかかりまくっているのもいいけど、やっぱりゲーム中はゲームミュージックでないと気合半減なカンジ。

がぶりよりゲーマー人生



世界初！2丁拳銃のマタギを目指せ

全国のガンシューティングファンの皆様、いかがお過ごしでしょうか。

本日は「もうバーチャコップもガンバードもガンバレット激ムズコースさえもクリアしちまったぜ！俺ってゴル〇13よりうまいんじゃない？」という貴方に課題を持って参りました。

その課題とは…。

これで貴方も西部ガンマン。

ダーティ〇リーもタジタジ二刀流スペシャル』です。

名前からお察しの通り、両手にそれぞれ1Pと2Pの銃を持ってプレイしていただこうというヘビーな企画です。

ガンバレットだと無理が生じてしまいますが、バーチャコップなんかは派手なアメリカ刑事の気分になれることマチガイナシ！

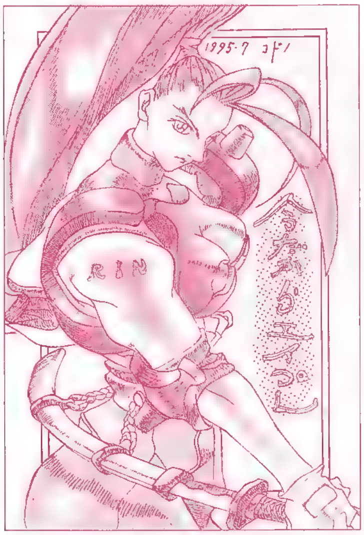
そしてッ！二刀流でクリアできるようになった貴方には、さらにこの課題が待っています。

『これで貴方もトップガン！ダー〇ベイダーもタジタジ、ギャラクシアン3（ソルギア）1人で6砲台スペシャル』

レッツチャレンジ！君の度胸と財布の中身が試されるぜ！

（長野県　バタムブラウン君）©

★実はマジでガンシューに「2丁拳銃モード」があればいいと思っておるのだが。どこぞのメーカーさん、早く導入してくれー！



⬆（東京都　小殿人形君②）★未だに、コイツを超える横スクロールアクションはこの世にない。早くエイプレを超えてくれ！

ずいぶん前の号で、「もうすぐポリ吉君とはお別れなのだ」と告げ、我々を悲しみのドツボに叩き落としたクセに、まだまだポリ吉君は健在じゃないか!!我々をぬか悲しみさせた罪として、モリガンの刑。

（埼玉県　ビクターVVKさん⑧）

★マジでもうすぐ別れだ！多分。実は忙しくてデザイン変更やるヒマないよ～。

知恵と勇気と力とが静かに眠るMVSの底

MVS…言わずと知れたネオジオ専用筐体。一台の筐体にネオジオゲームが6本も入る（4本もあり）スグレものさぁ！

その設置範囲は広く、ゲーセンは言うにおよばず、おもちゃ屋やレンタルビデオ店、神社・仏閣などでも見かけることがある。

町にゲーセンがない田舎ゲーマーや、ゲーセンの出入りを禁止されている小学生はさぞ嬉しかろう。ネオジオ最新ゲームが、町の至る所で手軽にプレイできるんですからね。

しかし！私はそんな最新ゲームになんて興味ないもんね。

私が興味を持つのは、そう、MVS内蔵ゲーム6本中、1本だけ残存しているマイナーレトロゲーム。筐体設置以来ほぼ半住人と化している「日陰のゲーム」である！

その生存率は低く、私の欲する『ニンジャコンバット』や『8マン』などは、ほぼ絶滅状態にある。場末のゲーム場ではたまに見かけるのだが、それでも最近はやたら最新格闘ゲーム共が幅をきかせているのが現状である。

加えて！世の愚民共は、これら日陰のゲームたちに全く理解を示そうとしない。先日も『リーグボウリング』をプレイしていたところ、おガキ様に「俺ら餓狼3やりたいけん、早よーどけ」と軽くあしらわれてしまった。

また、デパートで『アンドロデュノス』に興じていたところ、女子高生に「やだぁー、キンターズ（←？）やりたいのに誰か変なゲームやってるぅ。信じられな～い」と後ろ指をさされる始末。

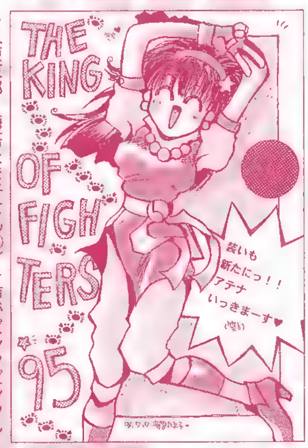
うぬぅー！敬愛するデュノス様を「変な」という形容詞ひとつで片付けられてしまった私の立場は!?クシティ〇ルバ棟あたりで「ジョイジョイキッ党」に洗脳するぞぉぉ！

…はあっ、はあっ、少々興奮してしまったようだが、要するに私のいいたいのは「MVSは6本もゲームが入るんだから、1本ぐらいはレゲーを残してくれっー」ってことさ。

超利己的意見かもしれんが、私はほとんど格闘ゲームはやらんので、MVSがすべて格闘ゲームで埋め尽くされている現状は困ったチャンなのだよ。

そして皆さん、昔のネオジオゲームの中には結構名作が多いので、町で見かけたら一度プレイしてみてはいかがでしょう（ネオジオCD買ったほうが早い？）。

愛すべき「日陰のゲーム」たちに、もっと光を！



➡（東京都　海苔たま子さん③）★声がピンクピンクしちゃってまあ…。



➡（埼玉県　騎崎ばるたんさん④）★ふぉお～すでに何だか魔法といえばこの人ってカンジ。

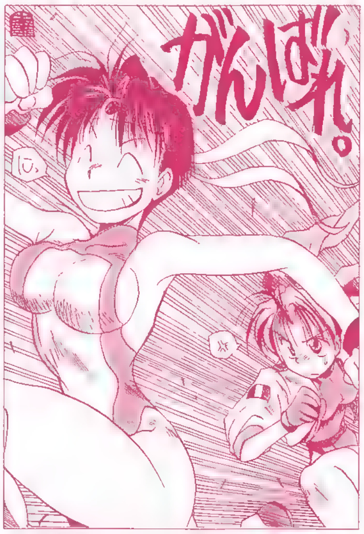


➡（茨城県　関千鶴さん⑤）★次のバトルも、絶対退屈させないから！

（大分県　ターザン鈴木君Ⓓ）
★オーイエース。やっぱりMVSの醍醐味と言えば、密かに埋もれているマイナーゲームの発掘にありますなぁ。
昔は見落としていたが、今やると激熱のゲームが多いぞMVS−SNKのゲームは一昔前のヤツが最も燃ゆるー……と思ってるのは俺だけか。

南半球から インサートコイン

先日、冬の豪鬼のいる国…もとい、豪の国、オーストラリアにいってまいりました。
ゲーマーのサガと申しましょうか、他国に行ってもゲーセンを探してプレイきたわけですが…私のやりたかった「ヴァンパイアハンター」は見当たらず、前作のヴァンパイア（向こうでは「ダーク・ストーカーズ」副題が「ザ・ナイトウォリアーズ（そのまんまやんけ…）」）を見つけて、プレイしてきました。
1プレイ1ドル（約70円）。日本ではよくある乱入可能タイプのものは全然なかったです。「バーチャファイター2」は最近入ったらしく、1回2ドルで日本より高かった。
「ストⅡ」は沢山あって、ダッシュとか昔のものだと1回50セント（35円）とゆー安さ。格ゲーものはあちらでは全部立ってプレイするのが定番らしく、イスが1つもなかったです。「ぷよぷよ」などはちゃんとイスあるんですけど。
その「ヴァンパイア」ですが、ガロンがジョン・某さん（名字忘れた）で、何か山田太郎さんぽくて笑えましたが…勝ちデモのセリフは、意味が分からなくて空しかったです。
しかし…オーストラリア国民の皆さんは、自国代表（？）がメタルゾンビだから…あまり嬉しくないかも…と、少し思ってしまいました。私個人はザベル好きですが。
乱入台とかまるでないのに、ゲーセンの中には過去に行われたらしいストⅡ大会のポスターが張ってあったり…謎。
オーストラリアでは両替機がなく、お店の人に直に両替してもらう（しかも店の中に両替ボックスがあり、その中に人が座っている）というシステムでした。
あと「？」と思ったのがマージャンゲーム。ボタンの操作の説明等、全部日本語のままでした。これじゃプレイできないじゃーん。
以上、南半球ゲーセンリポートでした。
（新潟県　山下こいつさんⒺ）
★海外に行ってまでゲーセンを探しちまうってのが、ゲーマーの宿業やね。みんなも海外に出たおりには、名所めぐりとゲーセン探訪を忘れぬように。…でもデンジャーな場所にあるゲーセンには注意ね。



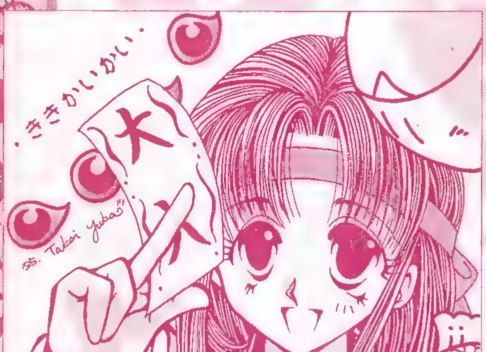
⬆（新潟県　がんばっても勝てない武田未曽有さんⓖ）★気合×10。

イチダントアールの次は何が来るか予想大会ー!!（◎：本命）

◎マタイチダントアール
・コリャイチダントアール
・モノゴッツアール
・エラゴッツアール
◎カクダントアール
・ホンナゴツアール
・メッチャクチャアール
・アフレンバカリニアール
・イヤホンマコレユウトクケドホーンマショウミタイガイマジデヨウケアール
以上。
正解があったら、私に10長崎ポイント。なかったら担当に10大阪ポイント。
（大阪府　ノー〜トゥング君Ⓕ）

突発悶絶劇場 奴の名はアラシ

事件は七夕の日…7月7日に起こった。期末試験で学校が早く終わり、俺と友人のKとーはいつものようにゲーセンにいって遊ぶことにした。
一時間ばかり遊んだ頃、中学のころの友人Tが、「よお」と声をかけてやってきた。Tは高校こそ違うが、彼も今日は期末試験だったらしく、ゲーセンに遊びにきてたのだ。
俺はTに誘われるがままに、ぷよ通の前に座った。コインを一個投入してゲームを始める。ももももを13連鎖で倒した後、Tはコインを一個投入して乱入してきた。互いに一本ずつ取り合って…3本目、俺の12連鎖で勝負はついた。
しかし、事件はこのときに起こった！
Tが突然「はうっ」と奇声を上げて、イスからズリ落ちた。そして、ピクピクと激しく痙攣し始めたのだ。
俺と友人たちは、初めは絶対にふざけていると思って「オイ、ふざけんなや。恥ずかしいだろ、たいがいにせいや」と言っていた。
周囲の冷たい視線を受けつつ30秒ほどケイレンしたのち、Tはぐったりとしてしまった。よだれも垂れ流しである。
そのときはじめてことの重大さに気づいた俺は、「ひょっとして、マジなんちゃうん？コレ」と言って、友人たちと「どうしようかな」などと話していた。
そして、「寝ている人がいる」と通報を受けたらしい店員がやってきた。初め、この店員も（この店員とは知り合い、もちろんTとも）Tがふざけて寝ていると思い、「おーい、起きろー」などと言いながら、Tの肩を揺すっていた。だが、Tの首がガクンとたれたとき、さすがにコレは店員たちもヤバイと思ったらしく、どこかへ駆けていった。
数分後、救助隊の人がやってきた。当然、俺は事情を詳しく話すハメになった。
ひととおり話し終わると、救助隊の人が「てんかんの恐れがあるな」と言って、もう一人の隊員とともにTを運んでいってしまった。
結局Tは救急車に乗せられ、市民病院行きである…。残された俺たちはア然としてしまった。
が、すぐに気を取り直して、ストZEROをプレイ（はくじょうだナ…）。数時間後、帰宅した俺は、ある留守伝メッセージを聞くことになる。
すると何と、Tの元気そうな声が入っているではないか！早速Tの家にTELする俺。
すると、Tの母親が出てきて、俺に礼を言ってくれた。しかも、Tはもうすっかり元気で、家のベッドで寝ているらしい。
Tの母に「Tの倒れた原因は何だったのか？」と、当然聞いた。結局、Tはただの「過呼吸なんとか…」という、女性がよく陥るアレであった。
Tはぷよ通をやる前に、ファイナルロマンス2の対戦で清老頭を直立ツモでつぶされて、腹を立てていたのだ。その興奮した状態で俺とぷよ通をやって…そこで蓄積した興奮が爆発して、Tは倒れてしまったらしい。
しかも、Tは月曜日にはちゃっかりまたこのゲーセンに現れた。その日から、俺はTのことを「人さわがせなゲームセンター嵐」と命名。
もはや、この話はJOY広島の伝説ですらある。
（広島県　神威睦郎㊫Ⓖ）
★やはり人生にはハプニングが必要不可欠。不慮の事態に巻き込まれてこそ男の華だぜ…でも興奮し過ぎには注意。



⬆（大阪府　竹井床&慎一プーさん⑦）★お彼岸前に、一つ払ってもらいますかっ。

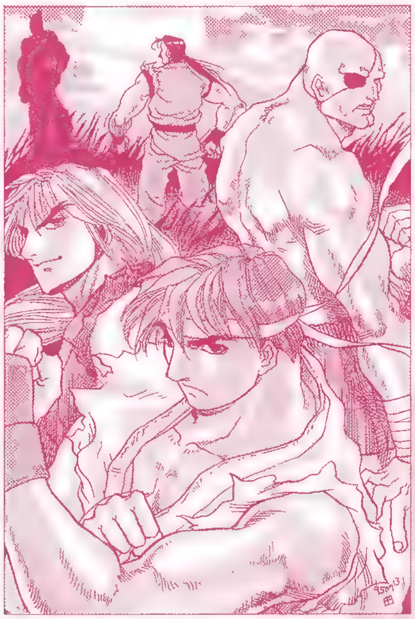
燃えよ青春!!



嗚呼、深夜のさわやか地獄

　それは7月中旬のことだった。私と友人は夜にとあるゲームセンターに行った。目当てはキングオブファイターズ'95だ。
　なぜ夜に行ったかだって? 決まっているじゃないか。そこには体温の高い子供のいない、アダルトな世界が広がっているからさ。
　それはさておき、いよいよ夜も更けてきて、客の数も減ってきたので、私たちはメガロ50のKOFの横に陣取って、前の人のプレイが終わるのを待っていた。
　前の2人は対戦しており、なかなかの高レベルだ。キャンセル技や連続技の嵐である。死闘の末、2P側のプレイヤーが負けた。すると、その2Pの人はポケットを探りはじめ、すぐにクレジットを投入。時計は11時を回っている。
　その後は乱入の繰り返しであった。後ろで待っている間、私たちのパワーゲージは上昇を続けた。
　11時20分。ゲージが溜まりきり、我々の体が輝き出した。そのとき、前の一人がようやく席を立った。
「やっと終わったか…」
　これであと一人がCPUに負ければオレたちの番だ。そう思って、席を立った人の挙動を、ほぼ笑みつつ見守った。が…そこにあったのは両替機であった。
　両替機が発する音から判断すると、どうも千円札を両替したらしい。そして、また台のところへ戻ってきた。
　とうとう我々のパワーゲージは上限を超え、スペシャルストックが8つぐらいになった。そのとき、私の中に神の声が響いた。
「アテナよ、いまこそ制服を脱ぐときだ!」
　そして、待ちくたびれた私のサイコパワーはとうとう爆発した。
「あのー、ずっと待っているんですが、そろそろ勘弁してもらえませんか」
　この攻撃はかなり効いたはずだ。私たちは勝利を確信した。
　が、前の彼は、少しの沈黙の後、さわやかに言い放った。
「入りたいの?」
　…なんとしたことじゃー!
私たちは目の前が白くなった。あまりの爽やかさに溜まっていたゲージも0になってしまった。
　確かに黙って立っていればギャラリーと間違われるかもしれない。しかし、自分たちだけでゲーム機を占領して、公共の場所だということを忘れていいはずはない。ましてや、モノはニューゲームなのだから、順番待ちをしているこことぐらい察してほしかった。
ゲームにルールがあるように、ゲーセンにも最低限のルールはあるはずだ。誰もが均等に楽しめるように、台の占領などはもっと気をつけてほしいものだ。
　その後、私たちは無事に'95を満喫し、家路についた。
　あと数分で今日が終わる。

（東京都　ゴジラVSロバ君①）
★ニューゲームが入荷されると、いつも問題になるのがプレイの順番待ちだなー。
　誰でも連続してプレイしたいのはヤマヤマだと思うが、周りの状況をよくみて、プレイを継続するか否か考えたほうがいいと思うぞ。同じお金を払っているけど、一人だけのゲーム機じゃないんだから。



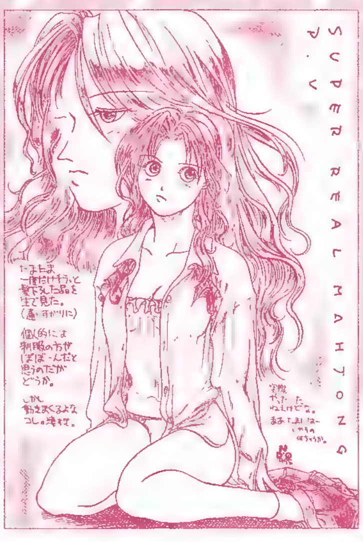
➡（鹿児島県　飯田昭子さん⑧）
★遠いあの日は、まだ終わっちゃいない。

バイト先のゲーセンの倉庫に「ニューヨークニューヨーク」があった。

（沖縄県　邪影拳君Ⓗ）
★店長に取り入って売ってもらうしかッ。



➡（千葉県　寿文美さん㊫⑨）★元気のエンジン、本日も絶好調♡



➡（大阪府　天然危険物君⑩）★髪をほどくとあらあら不思議。秘密の魔法で女の子は変身しちゃうのだ。



⬆（埼玉県　渋染一騎さん⑪）
★未来は、瞳の先に。この手で摑むとる明日が、見える。

こちらこだわり派



最近になって近所のゲームセンターに、あの迷作「チェルノブ」が入荷された。

何故この時期に…と思っていたら、某国の地下核実験へのアンチテーゼらしい。

（岡山県　ＡＸＥ君Ⓙ）

アーケード業界変化した認識

世間のアーケード業界に対する見方が変わったと言われる。確かに変わったと思う。そのことについて、少し考えてみたい。

数年前のアイランドなどを読めばよく分かるが、以前は、「ゲームをすることが悪い」という考え方が強かったように思われる（そのほかの要素と比較して、あくまでも相対的に）。

若者がお金をよくないことに使う。そのためにトラブルが起こる。不良がたむろするため暴力沙汰も増える。未成年者の喫煙問題すら起こる。

このようなルートをたどって、ゲーセン＝よくない場所、という認識が世間でなされてきたのだと思う。つまりすべての元は「ゲーセンに行くこと」であった。

一方最近はどうであろうか。ゲームをすること＝悪という考え方はかなり変わってきたと思う。

企業のゲームに対するイメージアップの努力や、多人数で楽しめるゲームの増加。そして、家庭用ゲーム機器の浸透といった側面も忘れてはならない。

そこで逆にアーケード業界への世間への認識を決めるのが「ゲームをする環境の善し悪し」である。

いくら楽しく、面白いゲームが置いてあっても、雰囲気の悪いゲーセンや、女性の入りにくい、または居辛い環境であっては、一般客（＝世間）を呼び込めず、やはり「ゲーセンは特殊な場所」という認識ができ上がってしまう。

そのあたりを意識してか、店側の努力もあって、お洒落な、一般受けする「アミューズメントパーク」（ゲーセンにあらず）が現在流行している。

いまやカラオケ、ボウリング、AMパークは若者にとって二次会の中心ですらある。

私は「ゲーセン」を否定するつもりはない。あの雰囲気は好きだ。しかし、ゲーセンでは成し得なかったことをAMパークが成し遂げたことは、正直に評価すべきだと思う。

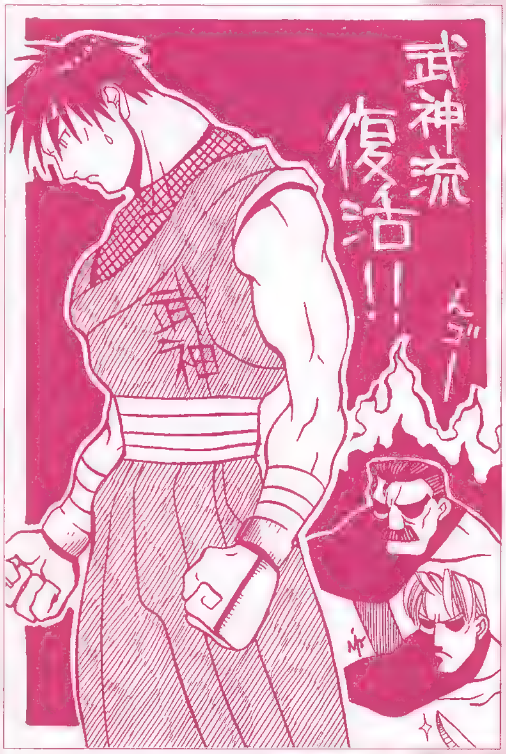
とはいえ、まだまだ気軽に楽しめる場所、という考え方は、世間一般には認められていない（特に学校の校則などをみるとよくわかる）。

流行も一段落すれば文化になるという。業界、店側、そして最も重要な、あなた方ゲーマーの三者による努力によって、さらなる世間の認識の変化を促していってほしい。

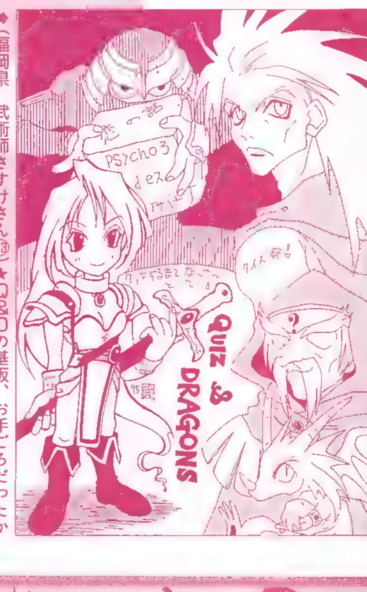
（岐阜県　Ｆ・Ｃ・Ｆ君Ⓚ）

★真剣にゲームが好きなみんなのおかげで、ゲームがようやく文化のひとつとして認知されつつある現在。やはりそのエレキカルチャーの最先端を突っ走るゲーセンの環境は、よいにこしたことはないハズ。

休みの日にゃー家族総出でゲーセン三昧、が当たり前の未来は、もう来ているんだよ。



⬆（埼玉県　N.J.R.さん⑫）★背後の黒いオーラが寒い…。



➡（福岡県　武術師さすけさん⑬）★Q&Dの基板、お手ごろだったから買っちゃいました。接客用に役立ちまくりだぜヘイ。

エレキ礼讃マイティ害DX

No.147号のノートゥングさんの「パンダにしても腹が減ってりゃウサギさんの一つや二つトウバンジャンか何かつけて頭からバリバリ…」を読んで思い出しましたが、泉麻人「B級ニュースの旅」という本によると、中国の四川省でメスのパンダが、近くの山村で羊を襲って食っていた（計20頭！）という事件があったそうです。恐ろしい…。

（東京都　Ｍ・Ｍ・Ｃ　Ｍ・Ｘ Ⓛ）

★外見にダマされてはいけない。パンダの肉球に触るのは、まさに命懸けなのである。

ふられた彼女に会っても何だかぎこちない。

2人で仲良くぷよぷよをやっていたころがなつかしい…。

（北海道　風間のしんちゃん君Ⓜ）

★…せつないのう。

消えた…「なぜ」というか、「やはり」というか、消えた…。

何が消えたかって？それはKOF'95…そう！アメリカのスポーツチームが消えた！それも消えたのがこの1チームのみ。しかもほかのチームは全然変わっとらんじゃないですか!!

しかも新キャラは足長短胴のヤツ1人のみ？おまえ日本人の体型じゃないぞ！足・胴が7・3！

…ああ、アメリカチームよ永遠に…。藤堂使いの人の気持ちが身に染みてわかった。マジで。

（滋賀県　アッパッパー君Ⓝ）

★実は私もアメリカチームを愛顧しておったのだ。それがそれが、こんなコトになるなんて…。まあうすうす予感はしてましたが（泣）。

ソウル超芸魂



➡（埼玉県 裕木康隆さん⑭）

魁！KOFin冥王島

前回まで
銀河征服を企む藤堂竜白。その野望を打ち砕くため、タクマ・サカザキは冥王島にSNKヒーローチームを送り込む。しかし、その前にデュラルをリーダーとする「人間以外格闘チーム」が現れて、ヒーローチームは危機に陥る。果たして、ヒーローチームは生きて冥王島から脱出できるのか？…多分ムリ。

「しかし、この程度の実力の者たちがここまで勝ち残ってくるとは…」

人間以外格闘チームの将、もっともマネキンに近い生物デュラルは言った。

足元に転がるSNKヒーローチームのリョウ・サカザキがうめき声を上げる。

頭を無慈悲にも踏み潰さんとするそのとき！でっかい気弾がデュラルにヒットした。

「これは…覇王至高拳！」

「そうだ、だがデュラルよ…私の門下生をそこまでした以上、その程度の傷ではすまんぞ」

SNKの第一の助っ人、首領タクマ・サカザキの登場である。

「タクマ…不死鳥のタクマか。しかしグフッ！ウヲ！ウワア！」

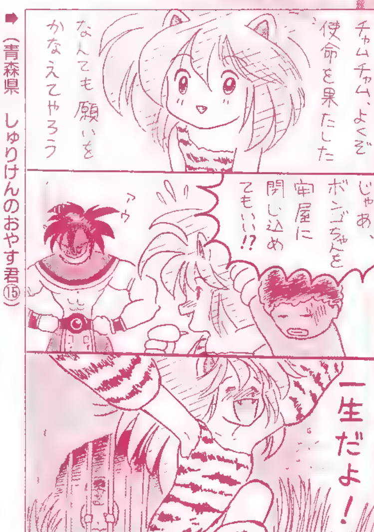
タクマの至高拳バルカンモードが始動。パーフェクトの似合う男タクマ・サカザキ。

「ぐっ…さすがはSNK組を統べる男よ。さぁ殺しな！」

タクマは言葉通り仕上げにかかった。デュラルの首根っこを掴み、引き起こすと羽交い締めにする。タクマの気が猛烈に膨れ上がった。

「な…なにい、君はまさか自らの気力を最高点まで高めて自分自身を爆発させるつもりか！や…やめろタクマ、このままでは二人とも粉々に消し飛んで一片の肉も残らないぞ！」

「さらばだリョウ！テリーた



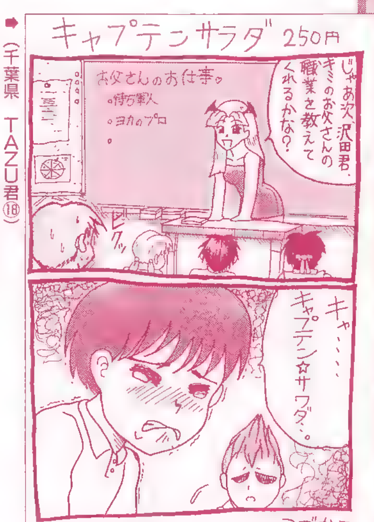
➡（青森県 しゅりけんのおやす君⑮）
★ああ、空がとっても青い…。



➡（長野県 バタンブラウン君⑯）
★触らぬ江〇島にタタリなしである。



➡（神奈川県 松井努君⑰）
★私はこっちのがいいなー。いいなー。



➡（千葉県 TAZU君⑱）
★サァ、もっと胸を張って（張れねー）。



➡（埼玉県 森のくまさん⑲）
★マイ…マイフレーン!!

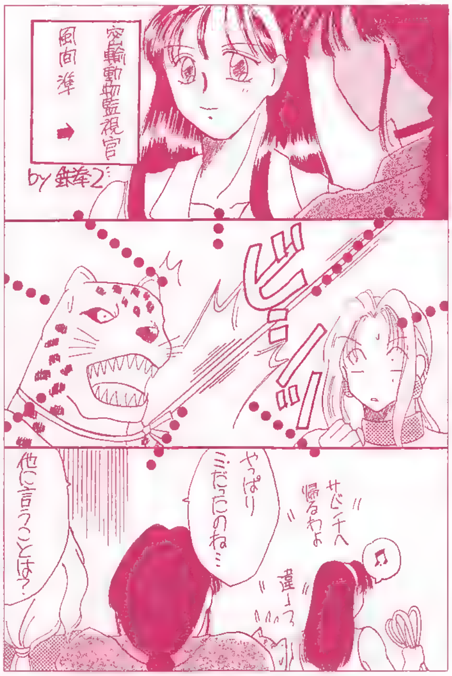


➡（静岡県 みくに葵君⑳）
★うう、ええ夢みさせてもろうた…。

ちとともに最後まで闘うんだぞ！ワシがワシがワシがタクマ・サカザキである!!」
プロディアが溶け、ルーミは炎上し、デミトリは塵に帰った。閃光が閉じ、デュラルの首が天から落ちてきた。リョウが立ち上がった。ヒーローチームの傷はすべて癒えていた。
「これは…師範の、親父の最後の気!…親父…」
太陽に泣くリョウの後頭部をタクマの剛拳が直撃した。
「勝手に人を殺すな!!このクズっ！あれはワシの通常技タクマダイナマイトだ。破壊力はサイレントドラゴン3面のダイナマイトに匹敵する！」
「凄くてマイナーっスね。ジョークっす！」
「それにつけてもおのれらは何だ！あんなザコピーに苦戦しおって！特訓だ！リョウ！AコースとSコースどちらかを選べ!!」
「じゃ、じゃあSコース」
数分後。
「そーれ死にたくなければ走れィ!!このウジムシっ!!」
タクマの怒声が大型ロケット弾と共に空から降り注ぐ。
そう、Sは震電のS。
「テリー隊長！これをこいで逃げるっス！」
シュラが差し出した物、それは16人乗り自転車。エイホエイホ…男たちのペダルを踏み込む仕草が無感動な冥王島の夕闇に溶け込む。その後ろ姿を真サムライソードが追っていくのだった。
「ワシが極限流空手道場師範タクマ・サカザキである…」
PS．ちなみにAはジュテーム星人アンドレです。
（東京都　福田雄一郎船長⓪）

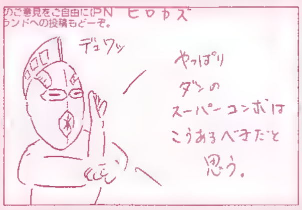
⬇（東京都　小林達也君㉒）
★ザ・徒労。



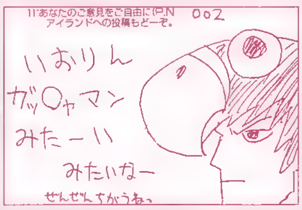


⬆（大阪府　望月さえらさん㉑）
★舌の動きでモノホンだと思ったぜ。

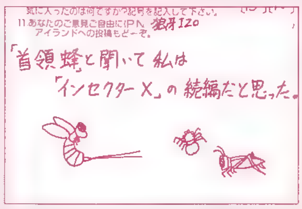
マジであれはツチノコだってば!! つっこみ三昧



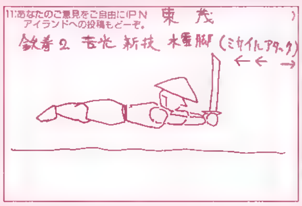
⬆無理いって困らせないで。



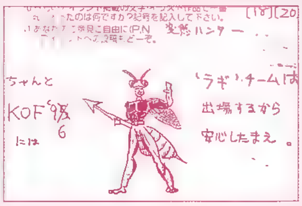
⬆ジュノンの野郎モデル系かね。イヤーン。



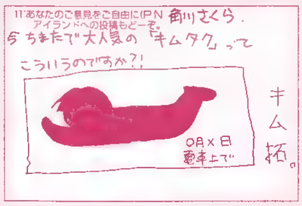
⬆おいおい。



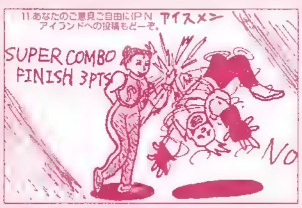
⬆ありそうで笑えない。



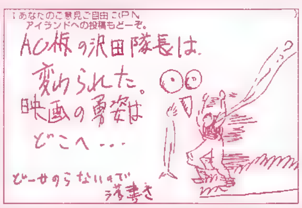
⬆救われます。



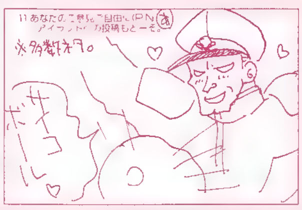
⬆ちょっと違う。



⬆誠意が感じられません。



⬆かみかぜのじゅつー！君は見たか!?

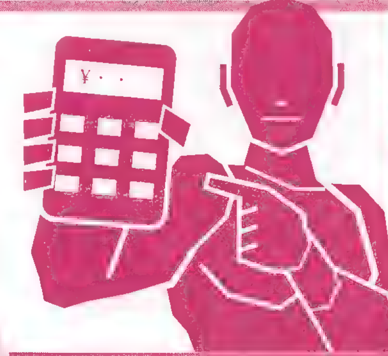


⬆今はあ～お ぞ～ら～み～え ないけ～ど。

☞私は今コンビニでバイトしています。まったく知らない人がメストを買っていくと、嬉しいです。

でも付録がついていると、紐でくくるのが面倒なので、付録はできるだけつけないでください。
（兵庫県　HBS-KEN君Ⓟ）
⬆かーッ！紐労働ぐらい我慢してくれい。君の筋力増強のために、今後とも付録をビシバシつけていくぜ！

☞うちのにゃんこの肉球は職業が元ノラッティーのため（その前は家にゃんのようだ）、あまりぷにょっとしていないし。哀しいなぁ。
（神奈川県　河水奈月さんⓆ）
⬆もみほぐして再び柔らかくするしかあるまい。でも逆にますます堅くなったり。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

今回は合併号明けなのでイラスト特集です。

▼買います

●ストⅡダッシュターボ、スーパーストⅡ、ヴァンパイア、極上パロディウス、ナイトストライカーのビデオを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒807 福岡県北九州市八幡西区本城東3－2－23本城ビル205 山田健）

●セガサターン100万台キャンペーンの「バーチャファイターゴールドディスク」を未開封、新品に限り1万円で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒959－16 新潟県五泉市寺沢4－3－5 岡美芳）

▼売ります

●ゲーメストNo.25～80号、ギャルズアイランド1、2、ギャルズアイランド完売記念テレカ、ワルキューレの伝説3枚組テレカを売ります。②（〒135 東京都江東区佐賀1－16－12 吉野克弥）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋真侍魂＋侍魂＋餓狼2＋龍虎の拳2＋KOF'94を3万円以上で売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒040 北海道函館市元町33－25 石川尚明）

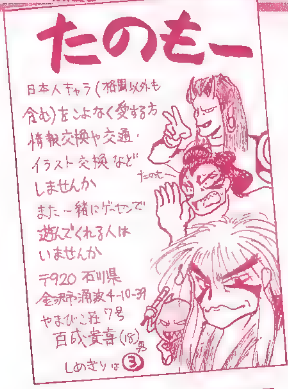
●天外魔境Ⅱ（■）MARUの壁掛けポスター時計を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒046 北海道余市郡余市町黒川町595－3 安藤寛）

▼交換・その他

●こちらのNEO・GEO CD本体＋コントローラープロ＋餓狼SP＋龍虎の拳2＋真侍魂＋ソニックウィングス2をあなたのプレイステーション＋A列車で行こうⅣと交換してください。②（〒424 静岡県清水市吉川285－3 伴野祐介）

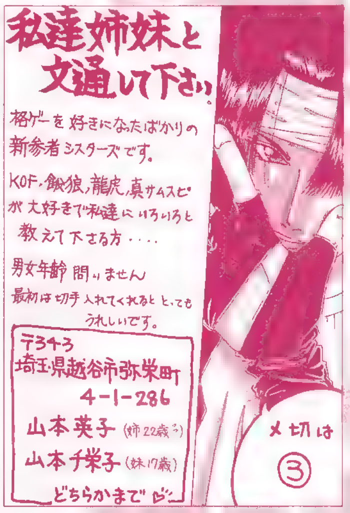
●バーチャファイター2、ストZEROなど格闘ゲームが好きなかた、お友達になりましょう。男女年齢問いません。③（〒233 神奈川県横浜市港南区上大岡東1－47－17 C－334 山本晃裕）

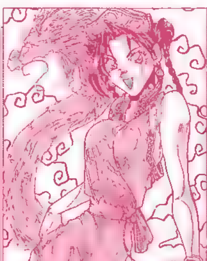
●「回覧ノート」の参加者を募集します。ぐるぐるとノートをまわしてゲーム話で盛り上がりましょう。詳しくは80円切手同封のうえ連絡ください。②（〒710－01 岡山県倉敷市藤戸町天城472－7 大熊元子）

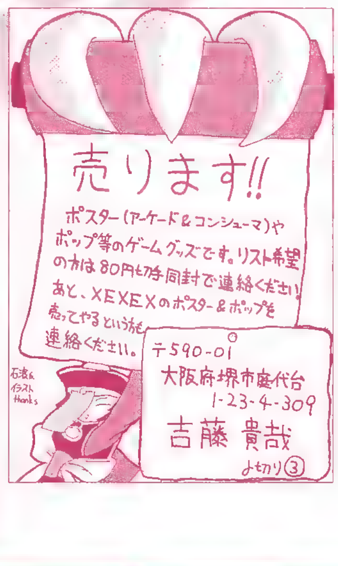


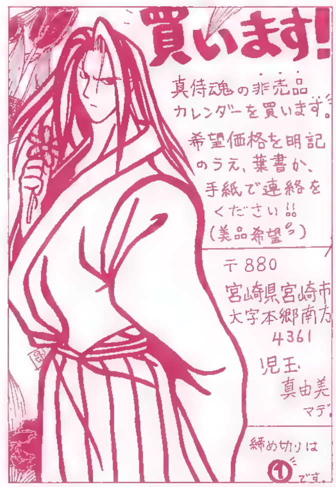


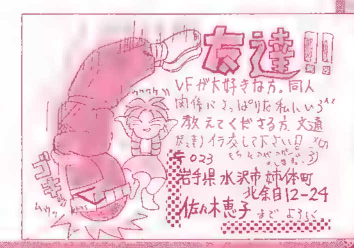





（広島県 蓋天さん）







お便り募集

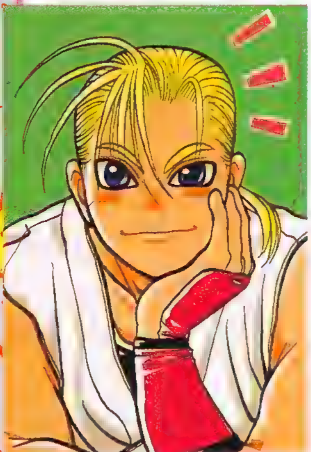
ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりで一す。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だ一っ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係

忘れたころにやってくる企画
餓狼伝説３ムック復活大会

ゲーメストアイランド発電所

夏も終わりに近づき、そろそろコタツが恋しくなってきた今日このごろ、皆さんいかがお過ごしか。

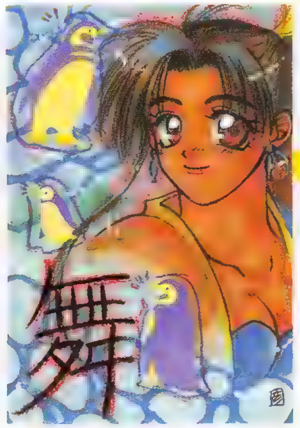
であるからして、最近の編集部では温泉ブームである。全国に散らばる温泉ゲーマーの諸君、レゲーが遊べてくつろげる名湯・秘湯に心当たりがあるならば、ぜひともアイランド温泉係に情報を送ってくれ！カモッ！



⬆（石川県　佐藤清美さん）
☆こっちの髪型のほうがスッキリまとまっててイイ感じ。



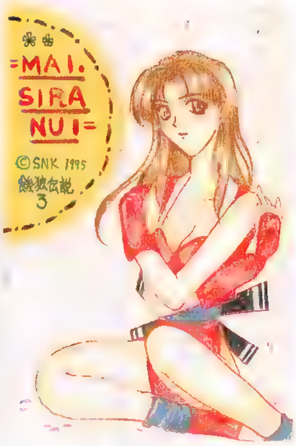
⬆（千葉県　橘忍さん）
☆オマエどこの出身だよ！
てなふうな言葉遣いがいいやね(そーか?)。



⬆（石川県　彦坂正成さん）
☆涼しげでいいね。残暑見舞い代わりに。



⬆（大阪府　上野芝えりなさん）
☆過去になにかやなことがあったんだろうか。



⬆（香川県　不二峰子さん）
☆あなたのことを、いつも優しく見つめてくれる一瞳があることを忘れないで。



⬆（兵庫県　唐草伊織さん）
☆先人の英知は利用しなきゃソンだよね。



⬆温泉街で浮かれるももやんとマウントにた。昭和を感じさせるショットである。

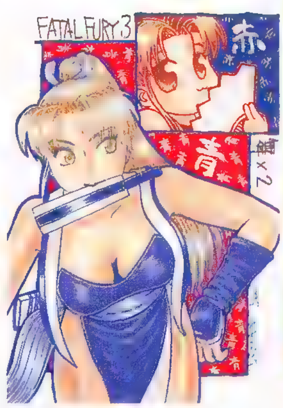


⬆（石川県　彦坂正成さん）
☆ゲームの中の嵩・弟は何だか怖かったけど、イラストじゃみんな可愛くなってるのがミソ。

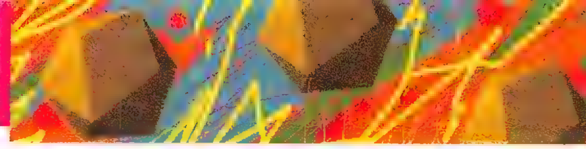
今月の超工芸！
1/6フェリシア(マイネッタ製)



⬆（北海道　せみまる君）☆最近めっきり減った工芸シリーズですが、時折こーいった気合の入った作品が届くのがこのコーナーのイキなところだ。新作が完成したら、また写真を送ってくれると嬉しーでーす。



⬆（東京都　ウラン２３５さん）
☆色だけで雰囲気が全然変わるのう。



FAR EAST OF EDEN 天外魔境 真伝

対戦がマジで面白い！ だからダイヤグラム!!

©1995 HUDSON SOFT
©1989,1995 RED

というわけで、天外ムック も発売されたことだし、本誌でもババーンと対戦攻略でいくぞ！

やりこんでつけたよ！ 対戦ダイヤグラム

ジライア・綱手・マンジ丸が3強。極楽太郎は意外な6位に！

担当：石井せんじ

最初に、私の考えるダイヤグラムの基準を紹介しておこう。

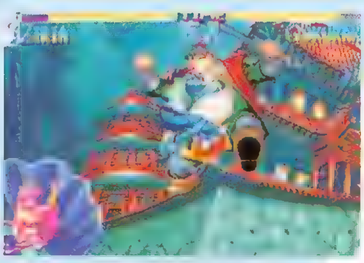
お互いが、それぞれのキャラを使った場合、優劣不明が5：5、やや有利が6：4、明らかに有利が7：3、非常に有利が8：2、まず負けないが9：1と判断している。

ただし、このプレイヤーの習熟度が重要。お互いにすべての攻め、守りの知識があるものとする。だが、個人差のある能力については、究極のレベルを切り捨て、一般レベルよりやや上にあるものと考える。

個人の能力とは、対応する反射神経、読み合いの駆け引き、間合いの見切り、コマンド入力技術などのことである。

つまり、最高の知識と常人の能力を持った同程度の人間が、それぞれのキャラを使った場合の勝敗を想定したものである。ムック制作者とはダイヤグラムの感覚がやや異なるので、比べてみるのもいいかもしれない。

このような見地に立つと、結果的に天外では、空中戦が強く、空中から強力な連続技を入れやすいキャラが優位に立っていると言えるだろう。



なんといっても空中投げが強い。決まらない綱手とは戦いにくい。

それでは、個々のキャラクターについて見ていってみよう。

上位を占めるキャラと思われるのが、ジライアと綱手、そしてマンジ丸である。この3人が他のキャラよりやや抜き出ている。

その中でも、オールマイティに闘えるキャラが、ジライアである。多彩な技を持ち、いろいろな対応・突破口が開けるのが強味。すべての技を使いこなさなければいけないという条件つきのテクニカルキャラだが、最終的にはとても強いキャラだと言える。

一番目立つのは、全キャラ中唯一空中投げを持っていること。このゲームの特徴である空中ガードを崩すことができる。それどころか、リーチの短い技ならその外側から吸ってしまうので、対空技に積極的に使える。空中投げのあと、起き上がりにすぐ、大斬りで跳び込むとめくりになるのはできすぎ。

空中投げ以外でも、めくり技もあり、ジャンプ攻撃の性能は比較的いい。どんどん跳び込め、空中戦で有利に立てるのがジライアの特性だ。

跳び込みが当たれば、カマイタチを含む連続技が入り、ダメージを一気に奪える。ガードしても、カマイタチやダッシュB＋C、立ち大キックなどで相手を固め続けることができる。

相手を固めて端に追いこめば、ジライアペース。爆炎で削ることもできるし、空中投げも決まりやすくなる。唯一の欠点は、リーチのある技が少ないのでリーチ負けする可能性があることだ。

そのリーチがあり、さらに隙が少ない技を持っているのが綱手。立ち・しゃがみ中斬り、ジャンプ中、大斬りを振り回しているだけで近寄りがたい。

さらに、いったん金剛をつけると、アイテムを取らない限り死ぬまで体力2倍の状態。極楽をはるかに上回るダメージを与えるのは至難の業だ。いったん大きくリードされると、そうそう勝ち目はなくなる相手である。

ただし、削り技がないので、リードしていればなんとかなる。中段技は、注意していれば見切れるので、いかに中段技をくらわないようにするかも1つのポイント。

特定の技の判定の強さを徹底的に生かすのが、綱手の一番強い闘い方。とはいえ、ジャンプで読み負けしてはいけない。

残る3強の1人、マンジ丸は多彩な技と強力な連続技を誇る。なんといっても大きいのは、しゃがみ中斬りからキャンセル大卍斬りの連続技が入りやすく威力満点なこと。

しゃがみ中斬りは、下段技なので、接近戦からいきなり決めやすい。また、地上で隙のある技を出したときに跳んでいれば、ジャンプ大蹴りから連続技が決まる。その他、くぐって連続技が入るので、めくり技のないキャラクターは近間から跳び込めないのも



金剛をつけようとした瞬間に潰さないと、2倍の体力の相手と戦うハメに。

大きなプレッシャーである。

その他、対空技に垂直ジャンプ中斬り、接近戦に小足、遠距離にしゃがみ大斬りなど、使える通常技が多いのが強味だ。

唯一の欠点は、削り技や武器投げが使いにくいので、ガードを固められると崩しにくいというくらい。

3強を追う中で、うまく闘えばどのキャラにも勝てる可能性のあるオールラウンダーが八雲。決定的な技がないためここまで下がったが、使える技は多く、相手を寄せつけない闘いができる。

地上戦は主に小王狼斬を使う。遠間から見切れない速さで出るし、ガードしても削ることができる。

その他、特筆すべきは術の性能。不動は警戒されると削りにくくなるが、白虎は術の回復が速いうえ返しにくい技である。安定して術で削っていけるのは大きい。



どこでもしゃがみ中斬りが入れば、そこから一気に大ダメージが与えられる。

弱点を言えば、一発技が決めにくいことで、結果的に攻撃力が弱いということになりがち。裏を返せば、相手の一発技をくらわなければ優位に立てるキャラである。

ここからは、下位グループに入っていく。まずダークホース的な位置にいるのが、カブキ団十郎と極楽太郎。

カブキは、自分から攻めていく技が比較的少ない。ダッシュや小旋風弾から羅砕刃、烈空破という攻めは決まればいいが、バクチ度が高い。

確実性を求めて闘うなら、しゃがみ中斬りや風花、跳び込みをからめてソツのない攻撃ができる。だが、こうすると、強力な攻撃力はなく、かなり単発な闘いになるのが残念なところ。

素手になれば、カウンター気味の立ち大パンチやジャンプ大蹴り→大足払いから中段技を起き上がりに重ねるという攻撃もできる。だが、この場合は手数が出せないので、カウンター狙いの闘いになってしまう。



確かに画面端で極楽ホームランが入ってしまえば、一気に決着。でも、通常戦はやや辛め。

結局、小技を積み重ねるか、烈空破をなんとか決めてリードし、リードを守っていくキャラになる。リードされるとバクチ気味の攻めしかなくなるのがきついところ。

リーチがやたら長く、1発技のある極楽太郎は意外に低い位置にきた。通常技が長いので、うまく使えば確かに強い。しかし、各キャラ共にきちっと攻めが確立した相手と闘うと、小回りがきかないところをつかれてしまいかなり苦戦を強いられる。

このような相手には、リーチの長い通常技は使えず、ダッシュAやダッシュB+Cを使いつつ、ジャンプ攻撃を対空技に使っていく必要がある。この攻めはなかなかのものだが、一発技極楽ホームランさえくらわなければ、そこまで強力なものではない。

大蛇丸は、下位にはいるがかなりのテクニカルキャラ。ただし、強力な攻撃パターンがない分、苦しい闘いになってしまう。

凍竜は、確かに当たれば3分の2の体力を減らす技だが、毒を取ったときや、画面の端で削るときくらいにしか使えないし、当たってくれない。そんなものである。



素手も使いこなし、氷竜と水竜返しが効果的に使えたうえでようやくこの位置に来られる。

やはり、どちらかと言えば使える術は素手時の氷竜。武器投げを当て、氷竜を対空技や地上で狙いつつ武器を再び回収、という闘いが有効だ。

素手でないときは、速いジャンプを生かして跳び込んでは固め、という攻撃ができる。ただし、跳び込みから強い連続技がないのが欠点。また、使い易い通常技が少ないので、極楽同様受けに回るとキツイ。

最下位は絹。基本的に逃げ回るキャラで、ひたすら近づけないために気を使うキャラである。だが、そのために使う鳥やシロは隙のある技のために、武器投げをくらいやすい。もちろん跳び込みをくらう可能性もある。

一発技として燃えるローリングアタックがある。これはあなどれない恐るべき一発技である。だが、これさえ注意して、ひたすら攻撃していけば、守り切るのは絹にとってかなり難しいことだと言えそうだ。

天外魔境真伝ダイヤグラム

	ジライア	綱手	マンジ丸	八雲	カブキ	極楽太郎	大蛇丸	絹	合計	偏差値
ジライア		4	5	6	6	7	7	8	43	+8
綱手	6		5	6	6	6	8	6	43	+8
マンジ丸	5	5		6	6	6	6	7	41	+6
八雲	4	4	4		6	6	6	6	36	+1
カブキ	4	4	4	4		5	5	6	32	−3
極楽太郎	3	4	4	4	5		4	6	30	−5
大蛇丸	3	2	4	4	5	6		6	30	−5
絹	2	4	3	4	4	4	4		25	−10



今回は武器ありだ！

カブキ団十郎

武器があろうがなかろうが、烈空破で吸いたいってことに変わりはないんだけど。

担当：珈琲ふりーく

カブキは戦法の組み立てが難しいキャラである。どの地上技にも一長一短があって、どれがベストと言い切れないからだ。地上戦も決して苦手ではないのだが、効率のよい跳び込みを多用していきたい。地上戦は最初にさらっとやって、あとは跳び込みと対空を見ていこう。

カブキの地上戦は決め手があるような、ないような

安全度の高いしゃがみ中斬りをぎりぎりガードさせる間合いで使っていく。それより遠い間合いでは遠距離立ち大斬りや、風花を使う。

ただし地上戦は跳び込みの補助的役割にとどめておくべきだろう。

ダッシュからの攻撃も魅力的で使いたくなるけど、奇襲と自己満足にとどめておこう。決め手にも敗因にもなる戦法なのだ。コラムを読んでやってね。

跳び込みは？

カブキが狙っていきたいのは跳び込みだ。

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大蹴りの2段攻撃は、上下にガードを振れるし、ダメージ面でもあなどれない。唯一の問題点はガードされると反撃される点。リスクの少ないしゃがみ中蹴りにするのも悲しい気がする。近立ち大斬りにすると上下にガードを振れないし…。

そういう不満を持つこだわりプレイヤーにふさわしい跳び込み攻撃がある。ジャンプ中蹴り→しゃがみ小蹴りキャンセル大羅砕刃だ。しゃがみ小蹴りのリーチが短いので、深く跳び込む必要がある。ここからフローチャートのような2択攻撃も可能だ。

浅く跳び込むのならば、烈空破のほうだけ狙っていこう。ただしこのときはジャンプ中蹴りがヒットしてしまうと、ガードしたときと同じタイミングでは投げられない。烈空破は相手の状態を見てから入力するようにしよう。それからでも遅くはないはずだ。

烈空破で投げた後はキャラの位置がいれかわる。攻め続けるなら垂直ジャンプから跳び込みの要領で、安全を求めるならバックジャンプorバックダッシュだ。

対空は？

カブキの地上対空技は、立ちB+Cがメインとなる。相手が跳んだのを見てうまくタイミングを合わせれば、相手が空中ガードしていても着地する瞬間に攻撃がヒットする。

タイミングが早くて空中ガードされても、ジャンプ小斬りヒット時と同じくらいのダメージを与えることができる。

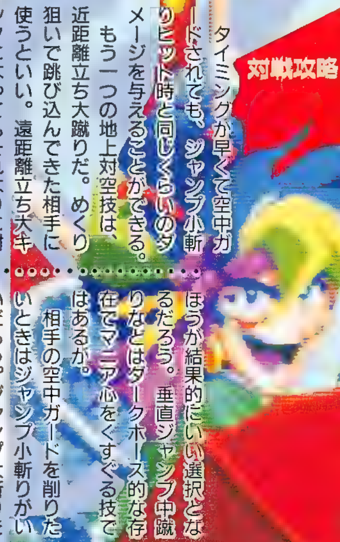
もう一つの地上対空技は、近距離立ち大蹴りだ。めくり狙いで跳び込んできた相手に使うといい。遠距離立ち大キックになってもそれなりに対空技として機能するが、近距離限定で技を出したいときは➡⬇⬊C+Dで烈空破失敗技を近距離立ち大蹴りとして使おう。

この2つの技は地上対空だが、地上対空は相手の武器投げに弱いという性質を持っているので、あまり多用はできない。そこで考えられるのは昇りジャンプ対空である。

中でも昇りジャンプ大蹴りがいい。ダメージ量が大きな魅力だ。中キックも出のスピードが速かったり判定が違ったりとメリットもあるが、ダメージが少なくなってしまう。よほどシビアな闘いをしていない限り、ジャンプ大蹴りのほうが結果的にいい選択となるだろう。垂直ジャンプ中蹴りなどはダークホース的な存在でマニア心をくすぐる技ではあるが。

相手の空中ガードを削りたいときはジャンプ小斬りがいいだろう。ジャンプ大斬りを使いたくなるが、実はこの技、相手の空中ガードを削ることができない。ジャンプ中斬りは出のスピードが遅く、相手が技を出してきたときは危険である。

対空はこんな感じでおさえておけばいいだろう。羅砕刃は対空技として考えないほうがいい。出かかり無敵といっても攻撃判定が下から出るので、上まで出たときにはすでにくらっていることが多いのだ。やられが空中ではなく地上なので、そのまま連続技を入れられてしまう危険もある。空中ガードされても困る。まず相手が先に着地するので、反撃され放題だ。



対戦攻略

カブキ使いとしてのロマン追求!? あるライターのモノローグ

ダッシュで近付いて、相手がガードしていたら砕刃。入力と技を出したら烈空破、反応を極めればカブキは最強であるはず。

なのに今、なぜ俺は負けているのだ!?試合内容では勝っている。こっちが押していたじゃないか。奴はこちらの羅砕刃をたまたまガードしたときに、入って当たり前の技を入れてくるだけだ。そんなプレイスタイルで対戦やって楽しいか？

けっ、わかったよ、俺も待てばいいんだろ。なら待ってやるよ。ガチガチにな－！

数分後――――

こいつさっきまでガードしてたくせに、今度は投げばっかり。投げはハメだ（意味不明）。こいつは待ち&ハメ野郎なんだ。こういう奴よくいるよな、やってられないよ。この店の客のマナー最悪。ゲーセンノートに文句書いてやる。

ということにはならないようにね♡



ジャンプ中蹴りを深くガードさせる。

相手がガード硬直中投げを入力しているときは、

ガード硬直中の相手にしゃがみ小蹴りを入れて、

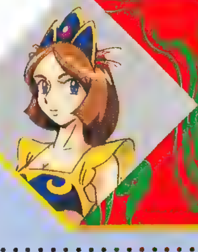
大羅砕刃！

相手がしゃがみガードに切り換えてきたら、

相手のガード硬直が解けた頃に、

烈空破！

やっぱり鈴の音は心地よかった
八雲



一雲、二雲、三雲、四雲、五雲、六雲、七雲、八雲…だって、いい文句がうかばなかったんだもん。

担当 K-TAN

技自体はカッコよいのだが、何せ、攻撃力の低さが問題だ。この辺を、どうカバーしていくかがポイントになるだろうね。

地上戦の巻

通常技では、立ち中斬りと遠距離立ち大斬りが有効で、攻撃判定が短そうでいて、実はリーチが長い。

そりゃ、他のキャラと比べると短いと思うかもしれないが、特に遠距離立ち大斬りは、あなどれないものがあるぞ。



八雲のもつ中では最長の通常技。

一方、必殺技では言わずと知れた王狼斬。もちろん大で出したほうが威力が高いが、スキがあるので、小と中で出していこう。

しかし、王狼斬というのは近くでガードされてしまうと、たとえ小で出しても反撃を受けてしまうのである。

それゆえに、なるべく先のほうを当てていくようにしなければならないだろう。



先っぽをカキーンとね。

こうすれば反撃を受けることはなく、中王狼斬も、こうすればそれほど心配はない。王狼斬の、相手に届く間合いを把握しておくことが大切だ。

地上戦では、うまく立ち大斬りと王狼斬を使い分けていくようにしよう。

ただ、あまりこれらを使い過ぎると跳び込まれる危険があるので、使い過ぎに注意したい。

対空技には何を使うか

●バックジャンプor大斬り

反応速度にもよるが、なかなか使っていける頼もしい技だ。他の通常技にはしゃがみ大斬りがあるが、攻撃判定がそれほど強いわけではないので、相手のジャンプ小蹴りに潰されがちである。が、空中ガード不可の技でもある。



逃げ大蹴りでもいいぞ。

●妖艶天舞（↓B＋C）

最も出しやすく、お手軽の対空兵器。しゃがみ状態から出せるのもありがたい。

しかし、着地に意外とスキがあるため、相手にこの技を空中ガードされてしまうと、着地に投げられてしまうのである。やりやすい分、諸刃の剣とも言えよう。



こうなると投げられてしまうのだ。

●狼牙天輪（→↓↘＋斬りボタン）

小より大、大より中狼牙天輪のほうが少し攻撃力が高く、対空として使うなら中狼牙天輪がいいだろう。大狼牙天輪は、体力の削り具合が凄いので、ヒットしたときの威力は小さいようだ。

狼牙天輪は相手に空中ガードされても着地に投げられる心配がないので、信頼性は高いほうである。が、反応が遅いと攻撃を受ける恐れがあるので、早めを意識して出せるようにしよう。

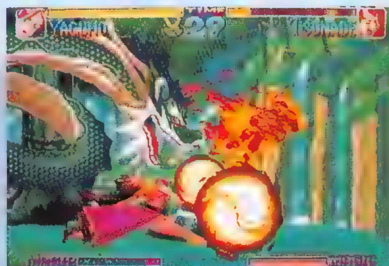
●術（↓↓A or B or C）

別に対空として使えないこともないが、コマンドを入力したのに術のゲージがなくなっただけ、ということが多いので、無理して使うことはない。使うなら先読みして出そう。

これで鳴神（↓↓＋B）が空中でヒットした場合は、より鳴神の炎を相手に当てるために、前ダッシュをしよう。

不動！の巻

不動（↓↓＋C）というのは、相手にガードさせたときの、体力削りが凄い…というのは前回説明済み。



空中ヒットしたら前へGO!

では、効率よく相手にガードさせるためにはどうすればよいか？

もちろん、相手が削られないためにワザと当たる場合もあるが、ガードさせるには次のような方法を取る。

①相手を立ち小蹴りでペチペチ押しつつ出す
②起き上がりに出す
③画面端に追い詰めたときに出す

①の場合は、相手との相打ちもあるので、ガードされない一面もあるが、かなり有効である。

②は、相手が倒れたら、すかさず不動を重ねて出そう。



起き上がりにはやっぱり不動だね。

ガードすると相手はヤバイので、くらうしかなくなるのだ。効用法としては最適だ。

体力削りとしては最高の威力、それが③の場合だ。

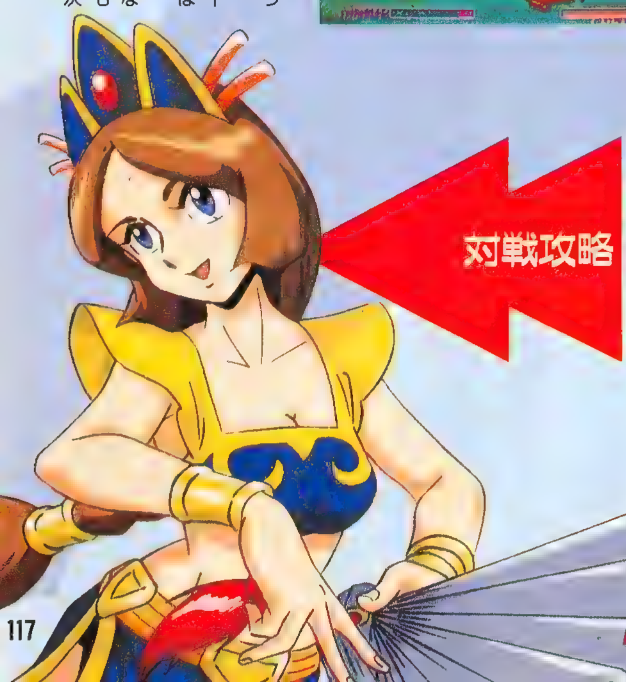
不動は、間合いが遠くても結構届くので、相手とちょっと離れたくらいから使ってみるといいだろう。

これも、なかなかリーチの長い術?で、使い勝手がいいのだ。

八雲を使うなら、華麗に舞って相手を屠ろう。



ガリガリガリ、いてまえ～!!





ダッシュジャンプを使え!

極楽太郎

極楽ホームランがすべてではない!!
持てる技すべてをつかわないとダメだぞ!

担当:M.D.S. ジョッキー★後藤

地上戦をマスター

極楽太郎で勝ち抜こうと思ったら、地上戦をマスターしないと、思うように勝ち抜けないであろう。

なぜなら、極楽太郎は基本的に技の出が遅く、スキの大きい技ばかりだからだ。

また、極楽太郎は対空技がないと言ってもいいくらいなので、押されるとツライ。

なので、地上戦では、相手をこれでもか、と押して行くぐらいじゃなきゃダメなのである。

だけど、足も遅いから、いくらリーチがあってもねえ。

そこで……、

ダッシュを使う

そこで、ダッシュを使うワケだ。

使える技は、ダッシュBC(スライディング)、ダッシュパンチ、キック。つまりダッシュ攻撃すべてを使うのである。

具体的にはどうするのかというと…。

●ダッシュBC

遠間からいきなり出してみたり、相手が技を出そうとした出鼻をくじいたり、相手のスキのある技に対する返し技として使ったりする。



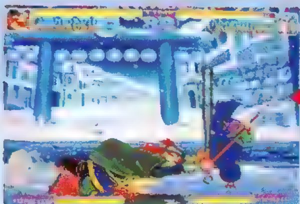
ダッシュBCで転ばしてからラッシュだ。

出るのが速く、遠間でガードさせれば、ほとんどスキができないのが利点。

特に、返し技としての利用価値は高く、足の遅い極楽太郎の欠点を補っているといえよう。



遠くても、技を空振りしたら…、



だいたいこれが間に合うぞ。

しかし、いくらスキがないとはいえ、ガードさせるのが近すぎたりすると反撃される場合もあるので、あまり多用は禁物。

さらに、相手側がスライディングを予測して跳んだりしていた場合は最悪。何でも好きな技が入ってしまうぞ。



スカってしまうと大変だ。

なので、ジャンプがメインのキャラ(相手)に対しても、使いづらい技と言える。

●ダッシュパンチ

この技もまた、足の遅さを補うために多用する。ガードされても返し技を受けづらいのがスライディングとの違いで、スライディングだと反撃を受けそうな近間では、こちらを使うといいだろう。

また、ジャンプしようとした相手に突っ込んで当てたり、相手の技のスキに返し技として使うのにも適している。

しかし、一部のキャラには、ガードされると余裕で返し技をくらうので、この技も多用は禁物である。



カブキにはこの技は危険だ。反撃される。

●ダッシュキック

これもほとんどダッシュパンチと同様の使い方である。

しかし、威力がないぶん、パンチのほうが使えるような気もする。好みで使い分けていくといい。

極楽体当たり

さて、地上戦で使えて、しかもガードされてもスキがなく、さらに当たれば絶大な威力という、好都合な技が存在する。

その技とは、極楽体当たりだ。

この技はガードされても、ほとんど反撃されるおそれはない。ときどき小技の入るくらいのスキが生じるが、大事にはいたらない。

なので、使いまくれ!と書きたいところだが、技が出るまでのモーションが長いので、そうそうくらってくれるものでもない。



ガードされてもスキがない。使える。

さすがにジャンプでかわされるとスキがあるので、多用しては危険だ。

ではどう使うのかというと、相手の起き上がりに重ねたりして、主に削り+プレッシャー技として使っていくのがいいと思う。

相手を端に追いこんでいれば、極楽体当たり・極楽ホームランというコンビネーションも可能だ。ホームランさえ決まってしまえば、追いうちも入って、もう勝ちは99%決まったも同然だ。ぜひ狙おう。



体当たりをガードさせてから…、



極楽ホームランだ。相手は死亡確定だ。

ダッシュジャンプも使う

さて、極楽太郎はやはり地上戦では近づきにくいので、ジャンプも使うワケだ。

だが、ジャンプのスピードが遅いので、返し技をくらいやすい。

なので、やはりダッシュジャンプから攻めていくといいだろう。

相手を跳び越えてしまっても、中キックならめくれるので、低めに当てて連続技を狙っていこう。

また、極楽ホームランで離れてしまったときは、すぐにダッシュでジャンプすれば、いい感じでめくりを狙うことも可能だ。

対空を使う相手には注意。空中ガードを忘れるな!



ホームランのあとはダッシュジャンプでめくりを狙う。



相手を近寄らせず闘え!!

大蛇丸



その得意なリーチを生かして相手の動きを封じろ!!スタート地点くらいの間合いで勝負!!

担当：のりぴー

近寄らせずに突ききれ!!

まず大蛇丸を使うときに覚えてほしいことは、各技ごとの攻撃判定だ。これは特に接近戦がそうで、相手と近距離のときにいえることだ。ここで立ち小、大斬りやしゃがみ大足払いを出しても空振りしてしまう。遠い間合いならともかく、近距離でこれを理解していないと命とりになりかねないぞ。



なんと空振りしてしまう!!イヤ〜ン!!

ひととおり、技を出してみれば、大蛇丸の戦法はボンヤリと見えてくると思う。そう、近すぎず、遠すぎず。だいたいスタート地点くらいの間合いがベスト。ここから一歩踏みこんだ地点が、大蛇丸の通常技が最も効果的な地点である。

この間合いでの有効な技は立ち小斬り、しゃがみ中蹴り、しゃがみ大斬りといったところ。スタートと同時にすぐ歩いて下がる相手には一歩前進して、立ち大斬りが有効。ただし、立ち大斬りは下段（足払い系）などに弱い。使うときは十分に注意してほしい。

立ち中斬りは技の出が多少速いのが利点。しかも出してしまえば判定が強いので、まずうち負けることはない。しかし、必ずガードorヒットさせないと（つまり空振りのことね）、その際に跳びこまれてしまうぞ。



このへんが大蛇のベスト間合いだ。

さらにこれより遠いときは、かんざしを投げて様子をみる。この技は小・大で速度がぜんぜん違う。普段は小で投げておき、ときどき大で出すと跳びこみ防止にもなっていい。



かんざしは小と大でスピードに大幅な差がある。

また、そのあとに立ちB+C、というのもいい手段。かんざしのあと跳ぼうとしたら立ちB+Cが置いてあった…そんな感じが理想。



今にも動き出したくなりそうなところへ置いておくように使う。

近づかれたらこうして追い払え!!

大蛇丸の弱点は初めに述べたとおり、技の判定の特殊さにある。大蛇の困る間合い、つまり接近戦になった場合はどうすればいいか?

主に「相手をスタート地点の間合い以上に突き離す」ことを念頭においた戦法をとる。

そこで使える技をピックアップしてみると…。まず最初に挙げることができるのは、しゃがみの小蹴りと小斬り。これを目押しで連携させていく。この後、立ち中蹴りにつなげて、竜槍連劇へ。この場合の立ち中蹴りから竜槍連劇は格ゲーによくあるキャンセルではない（でも連続技になるぞ）。竜槍連劇は小で。中や大ではつながらない。この立ち中蹴り→竜槍連劇は相手の起き上がりに重ねるのにも使える。



このあとノーキャンセルで竜槍連劇につながる。

空中戦を制する!! ジャンプ攻撃&対空技

対戦には欠かせないジャンプ攻撃も、大蛇丸ではちょっと考えなくてはならないことが多い。まず、跳び込む技。これについては技の形状からジャンプ大斬りあたりがいいように見える。だが、これも冒頭で指摘した、判定の問題で、非常に当てにくい。慣れるまでジャンプ大斬りはあまりおすすめできない。

そこで登場するのが、ジャンプ小斬りと小蹴り。小斬りは、着地後に投げられないような位置から跳び込むこと。この技は出っ放しなうえ、判定も強い。しかも下手な対空なんか潰してしまえる。

ジャンプ小蹴りは、横に判定が長いのが特徴。裏へ回るように使えば、いわゆるめくりとなる。結構使えるので、前述のジャンプ小斬りにからめてみよう。

対空は、昇りの中斬り、大蹴りなどがあるが、空中ガードされてしまうこともある。そこで地上対空としていい技があるので教えよう。それはしゃがみ中蹴りである。一見頼りなさそうに見えるが、対綱手、極楽戦以外は究極対空といえるほどの強力さを誇る。悪くても相うちになるくらいで、かなり信頼度は高いぞ。

凍竜を決めるには…これだ!!

術の中でも凍竜はヒットすればとんでもない攻撃力を持っている。これが当たれば勝ったも同然。なんとかして決めたい…。そこで、ここでは凍竜を当てるための一例を示してみよう。

大蛇丸の技は大振りというイメージがあるため、技をガードしたら反撃したくなる。つまり、誘いで技をガードさせて凍竜!!しかも、凍竜はなんと出かかりに無敵時間がある。これを利用して、ダッシュB+Cをガードされたあとなどに出せば、手を出してきた相手はあわれ…。



無敵を最大限利用しよう。







プレイすることから始めよう!



**隠し技のスーパーボンバーを大公開！
お薦めキャラの対戦基礎もあるぞ。**

担当：GYU

一発逆転スーパーボンバー！

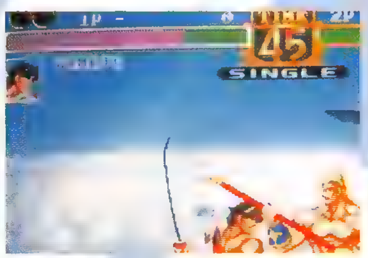
発売されて約1カ月。その独特のシステムの中でも「ボンバー」についてはNo.146で説明した。

ここでさっそく訂正。ボンバーは「ボタン3つ同時押し」と書いたが、正確には「パンチボタン2つ同時押し」可能だー！

さて、そのNo.146の中でも軽く触れた「スーパーボンバー」について説明しよう。「スーパーボンバー」と聞いて単純にボンバー技のパワーアップ版と思ってはいけない。どれもキャラクターの戦術の幅を広げるものばかりだぞー！

まずスーパーボンバーを出すためには「体力が減少し（満タンの約4分の1程度）、ゲージが白く点滅している」状態でコマンドを入力しなくてはならない。また、当然ボンバー技と同じように体力を消費するので、ある程度の体力が残っていないと出すことができない。まあ、それだけ強力な技ってことだ。ちなみにスーパーボンバーもコマンド入力の同時押しとは「ボタン3つ」をさしている。

では、キャラ別のスーパーボンバーの特集に触れていくとしよう。



体力ゲージが点滅したらスーパーボンバー。



となりの写真と比べて微妙に体力を消費しているのがわかるかな！

ヤマト 幽波通背拳（はいけん） ←↘→＋Ⓟ同時押し

ヤマトのスーパーボンバーは通常のボンバー技のように剣を用いるのではなく、巨大なオーラ（分身のように見える）をまといつつ、強力な掌底を繰り出すというもの。

パンチということもあってリーチは短めだが、ボンバー技・抜刀弾と同じようにダッシュするので使い勝手は悪くない。しかも完全に技が出てしまえば無敵状態になるため、中距離で相手の技を誘って出せばまず当たる。唯一気になる点は出の遅さぐらいだ。



ここまで技が出ると無敵になる。

つぐみ 鹿角の術 ↓↙←→＋Ⓟ同時押し

つぐみのボンバー技・いかづちの術と同じようなリーチの長い技。ワイヤーを相手に投げつけ動きを止め、自らが駆け寄って相手を切りつける。

この技の優れた点としてそのリーチはもちろんのこと、技の出の速さが挙げられる。しゃがみ大パンチからキャンセルで連続技になるのだ。ある意味、最強の部類に入る技だろう。



つぐみのスーパーボンバー。この驚異的なリーチを見よ！

雷庵 九字砲 ←↙↓↘→＋Ⓟ同時押し

雷庵のスーパーボンバーは移動した後に、ナント極太レーザーを撃つというもの。変わった坊主だとは思ったが、ここまでとは！

さて、雷庵のスーパーボンバーの特色はレーザーの他に

熱中必至！
今、ここにニューゲームが集う!!

もう一つある。コマンドにⓅ同時押しと書いてあるが、小・中同時押しで後退、中・大もしくは小・大で前進とボタンによって変化をつけられることであろう。この移動中は無敵（移動し始めと終わりには判定がある）で相手の技をスカしてレーザーを撃つことも可能。研究しがいのある技だ。



移動してから…、



レーザー。なぜ？

酔虎
怨霊獄門開（もんかい）
→↘↓↙←↘＋Ⓟ同時押し

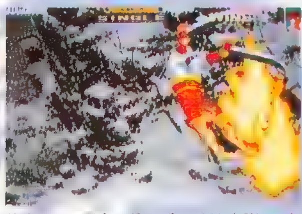
手にしている数珠で地面を叩き、4匹の怨霊を呼び出す技。地面を叩きつけた時点で攻撃判定が発生し、怨霊も飛び道具のように飛んでいくので使い勝手もいい。しかも密着状態なら5HITで相手の体力を半分ほど奪うことができる。まさに一発逆転技だ！



最高の威力を誇る酔虎のボンバー。

猿丸
神猴爆連脚（れんきゃく）
←↘＋Ⓚ同時押し

基本的に必殺技の搾肉脚と同じだが、目標物に達すると足先から爆炎を吹き上げる。この技は搾肉脚と同じ軌道であるため密着状態から出してもHITしない。中間距離で先読みで出すしかないかも。



猿丸のスーパーボンバーは搾肉脚のバージョンアップ版。

ジャオウ
鬼角双破（は）
←↓↘→↗＋Ⓟ同時押し

ジャオウのスーパーボンバーは対空兵器の鬼角拳を出しつつ、ウェーブ状の飛び道具を撃つというもの。



対空技と飛び道具を同時に出す。

このウェーブ状の飛び道具は必殺技の飛び道具を撃ち消す作用がある。ガードされても反撃を受けることはないので近距離でどんどん使おう。

ドレイク
雷鳴陣
←→↘↓↙＋Ⓟ同時押し

槍を地に振り下ろし、その先から火炎が吹き上がるという技。火炎は3本出るので有効範囲は広い。ドレイクの必殺技は威力が高いものが多いので、このスーパーボンバーはあまり必要ないかも？



見た目はいいが使いにくいかも？

ザック
クレーターイラプション
↙↑＋Ⓟ同時押し

剣を振り、体を中心に扇状（9方向）にファイアーボールを撃ち出す技。

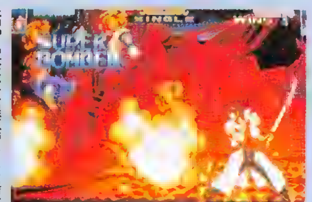


空中でも出すことができるザックの超ボンバー。

この技の特長は地上はもちろん空中で出すことも可能という点である。ジャンプ大キックからキャンセルで出すと連続技になるので、惜しまず使おう。

木霊
自爆遁
→↘↓↙←＋Ⓟ同時押し

自らの体ごと大爆発させ、相手にダメージを与えるように見えるが、それは見た目の話。実際は爆発した場所に術で隠れているので、やられ判定は残っている。たしかに威力は高いが出の遅さがネックだ。



自爆のように見えるが、実は違う。

鉄仮面
爆殺煉獄流（こくりゅう）
→↘↓↙←→＋Ⓟ同時押し

懐から巻物のようなものをおもむろに取り出し、火炎を2つ撃ち出す。この火炎は前方にバウンドしながら転がっていくうえ、相手の飛び道具を完全に撃ち消す。しかし技の出が遅いので牽制程度にしか使えないかも？



強そうだが、使い勝手は良くない。

レイラ
レイファランクス
→↓↙↑＋Ⓟ同時押し

宙に浮き、体から6個の光体を撃ち出す技。この光体は敵を自動追尾する。



6発のホーミング弾が敵を追いつめる。

弾のホーミング性能はいいのだが、出るまでのスキがあまりに大きい。Ⓚ同時押しで木につかまった相手などに狙うしかないか？

レジー
ダークオーラブラスト
→↓←↑＋Ⓟ同時押し

ブラックホールのように相手を吹い寄せて、投げを決めるという驚異の技。遠くで出すとかわされることが多いが、



吹いよせて相手に投げをきめるレジーのダークオーラブラスト。

近距離で出せば決まりやすい。通常技にキャンセルをかけて使うことも手だ！

対戦攻略

火を吹き風起こし雲呼ぶ17歳♡ つぐみ

見た目通りの隙の少なさと見た目に反した攻撃力。

担当：キリコ使いギィ

白拍子姿という一部の人間にはたまらないいでたちのつぐみ。一つ断っておくと彼女は巫女さんではなく天狗である。その証拠に高下駄を履いているし、その武器はヤツデをかたどったものだ。



中パンチカラーと小キックカラー。純和風カラーがほとんど。イイ感じ♡

んで、ゲーム的にはどういうキャラかというと長いリーチと隙の少ない必殺技で近づかせず闘えるうえ、ちょっとした隙に叩き込める強力な連続技をも併せ持つ、スタンダードかつ強力なキャラである。いやホントに。

すべて仙術、必殺技紹介

●火炎の術

口から炎を吹き出す。小、中、大で出ている時間が違い、炎を出している間も、ゆっくりとではあるが前後に移動できる。相手に当たるか当たらないかという位置で、相手が動きたくなりそうなところに置いておくのがポイント。遠間合いなら対空としても使えるぞ。

●竜巻の術

小さな竜巻を飛ばす、おなじみのタイプの飛び道具。出るまでがやたらと遅いが、モーションがやたらと小さく気付かれにくいので、しゃがみパンチからの空キャンセルなどから使っていこう。



ガードさせちまえばこっちのもの。

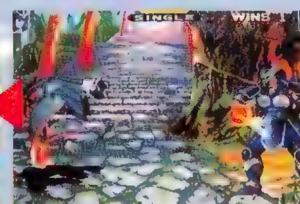
●つむじ風の術

回転しながら上昇する、見ての通りの対空必殺技。キャンセルして連続技としても強力。対空には小、連続技には大を使っていこう。

●木枯らしの術

つむじ風の術の空中版といった感じ。ただしこちらは緩やかなUの字状の軌道で飛ぶので、普通に出したのでは地上の相手に当てにくい。

しかし、実はこの技はバックダッシュ中でも出せてしまう。この場合は地上スレスレを水平飛行（ホバリング?）して、連続ヒットさせることができるぞ。ちなみにジャンプ大パンチキャンセルからでも同様の使い方が可能だ。



バックダッシュ中に素早く入力。すると、



地上で出せるんですよ。



最後の一発をガードさせれば跳ね返る。地上木枯らしのもう一つの利点。

●いかづちの術（ボンバー）

やたらと出が早く、リーチの長いトップクラスの性能を持つボンバー技。相手が動いた瞬間に入力すればたいてい間に合ってしまう。

大斬り命！

つぐみは通常技に関していえば大パンチボタンしか使わないといっても過言ではない。それほど、大パンチの通常技は強力なものがそろっている。

特に強力なのがしゃがみ大パンチ。普段はこれに空キャンセルをかけて竜巻の術を使っていき、当たったらキャンセル大つむじ風の術で連続技に、当たったのを見てから入力しても十分、キャンセルが間に合ってしまうのだ。



こーなったのを見てからでも間に合っちゃうのだ。

ジャンプ大パンチは斜めジャンプのときのみ、その間合いによって2種類の技が出る。どちらも強力だが、間合いをよく把握してから出すようにしよう。

近い間合いのときには普通の大パンチと同じ技が出て（垂直ジャンプ大パンチの場合はこれしか出ない）、遠い間合いのときには武器を斜め下へと伸ばす技（通称つぐみスナイパー）が出る。

しゃがみガードをくずしたり、足払いをかわして攻撃といった使い方が可能だが、当たっても相手はダウンしないうえ、技を出した後に、ジャンプした方向へフワリと浮いてしまうため、必ずバックジャンプで使うこと。

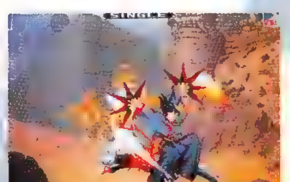


くれぐれも暴発はさせないように。

いつでも死ねるお手軽連続技

リーチが長いうえ、当たりさえすれば、キャンセル大つむじ風の術が繋がってしまうしゃがみ大パンチ。

早く、強く、容易にめくれるジャンプ大パンチ。はっきりいってこの2つから始動するもの以外は覚える必要はまったくない。とりあえず基本となるのが、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大つむじ風。間合いによって大つむじ風のヒット数が変わってくるが、安定してゲージの3分の1以上は奪ってくれる。もちろんめくりから入るのがベスト。めくりからなら半分減らせる。



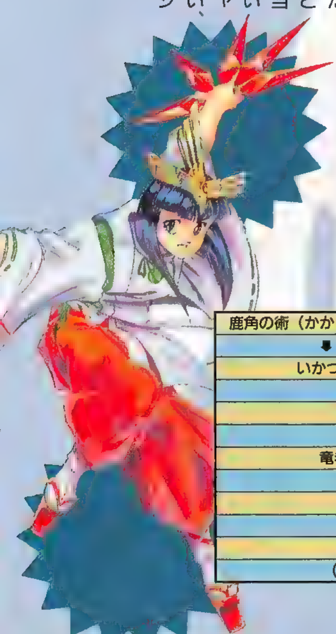
こんなんでもめくり！（相手にとっては）具合悪いことこのうえない。

そしてなんと、大つむじ風の代わりに、スーパーボンバー技、鹿角の術にしても入る。鹿角の術の場合は逆に、めくりからだと最後の一発がスカってしまうことがある。

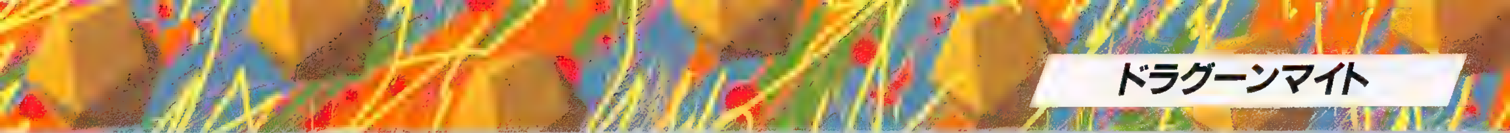
この場合、ちょっと難しいが、めくり大パンチ→小足払い→しゃがみ大パンチキャンセル鹿角の術、ならすべて入る。6ヒットでゲージの8割を奪う、現時点で最強の連続技だ。



早いわ長いわ減るわで、もう幸せ。しかも格好いいし。



鹿角の術（かかくのじゅつ）（スーパーボンバー）
↓↙←→＋Ⓟ同時押し
いかづちの術（ボンバー技）
Ⓟ同時押し
火炎の術
→↘↓↙←＋Ⓟ
竜巻の術（飛び道具）
↓↘→＋Ⓟ
つむじ風の術
↓↙←＋Ⓟ
木枯らしの術
（空中）↓↙←＋Ⓟ



対戦攻略
爆炎忍者 木霊

無敵になる必殺技がないのでツライかもしれないが、使える必殺技をピックアップしたので参考にしてほしい。

担当：M・I

うまく相手の行動を読め!!

木霊を使って対戦する場合、相手の行動を読むことが大切だ。

この技を出してれば安定という技は延髄砕きと三叉手裏剣ぐらいしかないので、ほかの技を入れるには読みを加えなければ勝つことができないだろう。

相手の攻撃を読む必要のある必殺技は、雪崩飯綱落とし、無刀取り、薮睨みの3つだ。どの必殺技も相手の体力をかなりへらすことができるので、かなり使い方が重要になる。

そこで、この3つの必殺技のいい使い方があるので紹介する。

●雪崩飯綱落とし

この技自体のリーチは長いのだが、なにせ基本技でも返されてしまうのがツライ。ただやみくもに出しても相手はくらってくれないのでガードをさせる必要がある。

そこで、この必殺技を出すときは敵の目の前で出すのがいい。相手の起き上がり時や基本技をかさねてるときなどに出すといいだろう。

この2つの時を考えてみよう。こういうときは、相手は基本技、もしくは打撃系の必殺技をかさねてくると思うハズ。そこにこの技を使うのだ!!ほとんどの相手はくらってくれるハズ。基本技からのこの技は、ハメにかなり近いが、必殺技の投げなのでよしとしよう。



こうガードさせ…、



ガードしてるところにこれだ!!

●無刀取り

相手の基本技をすべて取ってしまう技。主に、相手の跳び込み攻撃に対して使うといい。人にはクセがあるので、一度跳び込み攻撃をガードすれば、また跳び込んで来たときに同じことをやってくるだろう。そこにこの技をおいておけばいい。パンチ系にはパンチボタンで、キック系にはキックボタンで取ってやろう。



跳び込んで来たところを…、



基本だ。

●薮睨み

この技はかなり出るのが遅いので、この攻撃を入れるのにはかなり苦労するだろう。

そこで、この必殺技を入れるには相手がスキのある必殺技を出したときと、起き上がりに必殺技を出してくる相手に対して使おう。これくらいしか入れるときはないと思ったほうがいいぞ。



ボタンを連打してるヤツには、



こうなる。

待ち野郎にバンバン使え!!

木霊を使ってて、相手に待たれるとかなり具合が悪い。相手を追いつめる必殺技がないからだ。

その代わりといってはなんだが、遠くからでもチクチクと攻撃できる必殺技があるのでそれを使おう。

●延髄砕き

相手の頭の上に乗っかる技だ。かなりスピードが速いので、対空用必殺技で落とすのはできないと思う。相手が遠いとよけい速いので、これを使わない手はない。

一応、跳び込み蹴りからのキャンセルからもできるぞ。でも、あまり意味はないだろう。

●三叉手裏剣

小パンチと大パンチをうまく使いわけよう。一発でもいいから当たってくれ～的なときは小パンチを使い、もう相手の体力がほとんどなく、この間合いだと当たってくれる、てなときには大パンチだ!!ケズリ殺してあげよう。

この必殺技も、跳び込み蹴り系からのキャンセルで出せるぞ。今の段階ではつながるから、これは多用したほうがいいだろう。

見た目は悪いが強いぞスーパーボンバー

自キャラの体力が5分の1ぐらいになって、体力ゲージが赤く光りだしたら使えるようになる。自分の体を爆発させ、相手もろともふっとばす必殺技だ。対空にとても使えるので超使える必殺技だ。

だが、一応当たり判定があって、体がバラバラになった所に飛び道具をうてばわかるのだが、見えない木霊に当たってしまうのだ!!リーチの長い必殺技やスーパーボンバーをやられた日には目も当てられない。当たるときにちゃんと使うようにしよう。でないとやられるぞ!!





両方ふっとんだ!!

自爆遁(じばくとん)(スーパーボンバー)	→↘↓↙←+Ⓟ同時押し
雪崩飯綱落とし（なだれいづなおとし）（ボンバー技）	Ⓟ同時押し
無刀取り（当て身投げ）	→↘↓↙←+Ⓟ
竜尾捕り（当て身投げ）	→↘↓↙←+Ⓚ
薮睨み（やぶにらみ）	→↓↘+Ⓟ
延髄砕き（ヘッドプレス）	↓ため↑+Ⓚ
三叉手裏剣（さんさしゅりけん）	（空中）↓↘→+Ⓟ
朧分身（おぼろぶんしん）	←↙↓↘→+Ⓚ
飯綱落とし（コマンド投げ）	→↓↘+Ⓚ
三角飛び	ジャンプ中画面端でレバー入れⓅorⓀ

対戦攻略

攻めてこそが華 レイラ

攻めることこそ最大の防御。それがこのキャラの持ち味だ!!

担当：伊勢　猫

個性的なキャラクターが多い中で、あまり目だたず地味なキャラ。それは技や闘い方も同様で、派手な必殺技こそないもののかなり使えるものばかり。地味だが実用的なのが売り。それがレイラだ。

まず初めに、技ごとの性質と使いどころについてかるく説明して行こう。

ガンガン攻めるそれが基本形!!

コマンド自体に長いものはなく、↓↘→、↓↙←、の2種類なので、コマンドをミスることはないだろう。その中でもメインで使って行くのは、ウィンドミルヒールとソードトンファーがそれになる。

ウィンドミルヒールは突進系の技で入れれば相手はダウンしてくれるし、大でなければガードされても、反撃を受けることはまずない。相手を固めるのに使うもよし、距離をつめるのに使うのもよい。

ソードトンファーは、前方にトンファーが長く伸びる技で、その上に飛び道具を打ち消してくれるのだ。リーチが短く、飛び道具のないレイラにとってありがたい技だ。

ムーンサルトプレスは空中入力の技で、山なりの軌道をすばやく跳んで行き、相手の後ろへ回ることができる。小、中は距離が違うだけだが、大は山なりの軌道の後、弧を描いて戻ってくる。跳ばせて落とす相手に、先読みで使ったり、空中での軌道を変えたりするのに使っていこう。



最多HITで6HIT。



バックダッシュからや、跳び込み通常技からも出せるぞ!!

実用的な技がそろっている中で今ひとつなのがストライクレッグ。多段HITしてくれるがダメージ量が少なく、ガードされたら反撃がまっている…。当たっている、いないにかかわらずに出すのだったら、最後まで出したほうがマル。一応最後まで入れれば相手は、ダウンしてくれる。

レイラのボンバー技であるソニックブレードは、技の出が速いのでカウンターを狙ったり、跳び込み大パンチなどが入った後に連続HITを取るのに使っていくとよいのだが、半面、前方にのみ強力な判定を持つため、スカすと大ピンチ。最低でもガードはさせよう。



カッコイイ!!でもスキが…。6HITするぞ。



当たれば13HITだぞ!!

最後はレイファランクス。これは超ボンバー技で、自分の体の周囲に、6発のホーミング弾（カッコイイ!!）を発生させるのだ。ただ技の出は全キャラ中でおそらく1、2の遅さ、しかも無敵ではないので相手を倒して最後のケズリに使ったり、相手の技のスキに使うのがメイン。相手の飛び道具を消すほか、当たれば6HIT安定。しかし狙いすぎてつぶされないようにね。

おおまかな技ごとの使い方は、こんな感じだが見たとおり、攻めキャラなのでガンガン技を出して行こう。

跳び込みは大パンチで

レイラにはコマンド対空技はないのだが、その代わりに通常の大パンチがその役目をしてくれる。ジャンプして来た相手に対して、近ければ立ち大パンチ、遠い場合はしゃがみ大パンチを使って行こう。後者の信頼度は高く、ほとんどの技を返すことができる。対空はしゃがみ大パンチで安定。



跳び込みはこれで。キャンセルしてソードトンファーで安定。

逆に自分が跳び込むときには、中パンチ、もしくは大のパンチ、キックを使って行くといい。

中でも大パンチは、2連続HITしてくれるので、ここ一番には頼れるぞ!

相手のめくりを狙うなら、大キックがいい。そのあとに立ち大キック(2HIT)、ストライクレッグなんてものが入るキャラもいるが、入らないキャラには立ち大パンチ、ウィンドミルヒールを使っていくのがいいぞ。



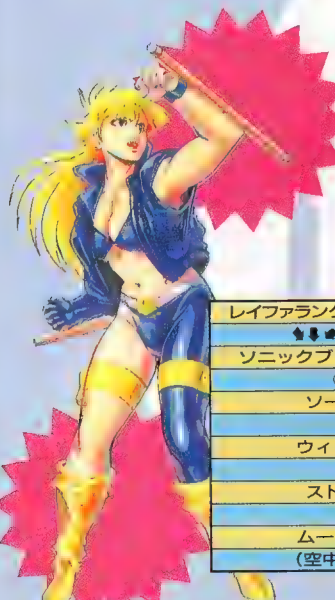
立ち近立ち大から、



ウィンドミルヒールで安定。

他には空中投げなんてのもあるので、狙ってみるのも…。

基本的には、やはり攻めていくことがメインになると思う。ウィンドミルヒールで固めつつ、ムーンサルトプレスで相手を撹乱する。攻めこそが最大の防御ーガンガン攻めていこうぜ!!



レイファランクス(スーパーボンバー)
↖↓↙↑＋Ⓟ同時押し
ソニックブレード（ボンバー技）
Ⓟ同時押し
ソードトンファー
↓↘→＋Ⓟ
ウィンドミルヒール
↓↙←＋Ⓚ
ストライクレッグ
↓↘→＋Ⓚ
ムーンサルトプレス
(空中で) ↓↙←＋Ⓚ

対戦攻略

雷庵

リーチがありすぎ

錫杖のリーチは長いのだが、それが吉とでるか凶とでるかは君次第!

担当:MVP

今回は対戦の基礎ということで、主に攻撃を中心に書いていこうと思う。

やってみればわかるが、雷庵の武器は錫杖なのでリーチは申し分ないのだが、いかんせんスキが大きいものが多い。この部分をいかに補うかが当面の問題であろう。

地上でいくのは得策じゃないぞ!!

とりあえずリーチがあって、飛び道具もあるので地上戦は問題点はない。

しかし相手が跳び込んできたらどうしようか?

雷庵には無敵の対空技はもちろん、通常技の対空もそれほど信用できない。そのうえこのゲームはジャンプ小キックの判定が異常に強いので、通常技で返すことはほぼ無理である。

地上で闘うのも悪いとは言わないが、リーチが長い分スキが大きいので、跳び込まれるとキツイ。

跳び込まれたらガードをしてもよいが、このゲームのシステムで、「ガードし続けていると武器を落としてしまう」というものがあるため、跳び込みをガードするのはいい戦法とはいえない。

空中からいけば明日が見える

地上で闘うのはすべて跳び込んでからと思ってくれてもかまわない。全キャラ完全対空技というのはほぼないので、空中から行くのが吉である。

雷庵の場合、そのままジャンプ小キックでいくか、必殺技の飛遁脚でいくかの2つの戦法がある。どちらかというと飛遁脚でいくのがよい(技の判定が強いため)。ジャンプキックで行って相手に当たった瞬間にキャンセルをかけて飛遁脚を出し、再び空中から攻撃をしかける、なんてのも使える戦法だ。


これが雷庵の主力兵器。「行ったるでー!!」

強いぜ飛遁脚

飛遁脚は小中大で軌道が異なり、小は一度後ろに下がってから、中はそのまま、大は相手の裏に回ってから、それぞれ突撃する。

また、飛遁脚が相手にヒットすればそのまま立ち小パンチにつながるのでウハウハだ。


裏からいくところが雷庵っぽい。


立ち小パンチにつながる。ウハウハ。

小パンチをある程度当てて大パンチキャンセル雷光破で固めつつ様子を見るのがいい。

もっとガチガチに固めたいのなら小パンチのあとに立ち大キックを相手方向にレバーを入れて出し再び小パンチでいく。レバー入れ大キックは移動技で、前にも後ろにもいけるので、固めるときにすごく重宝する。


レバー入れ大キックは使えるぜ!!

固めマニア

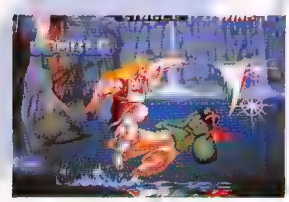
とりあえず飛遁脚の重要性は分かったと思うので、その後どうやって相手を封じ込めるかと、いう点について説明していこう。

接近戦では立ち中パンチのくるくる回す錫杖と立ち小パンチのちくちく突く錫杖を使用する。少し距離が開いたら、レバー入れ大キックか立ち大パンチを使う。立ち大パンチは上から振りおろす感じに攻撃し、リーチが長いので、相手のジャンプや突進を封じるのにもってこいだ。この大パンチにキャンセルをかけて、雷光波を出すか、水面蹴りで近づくのがよい。


ジャンプ封じに使う立ち大パンチ。

このときに出す雷光波は、見てからでも余裕で跳び込まれてしまうので、ほんとにためしに使用する程度でよいだろう。

水面蹴りは、立ち大パンチのぎりぎり届く距離から出すと、反撃を受けづらいので、とりあえず出しておいて相手が反撃をしてくるようならボンバー技の雷撃昇で迎撃してもいい。安全にいくなら虚空遷で逃げてもOKだ。


迎撃にはボンバー技を使うのがいい感じ。

いちおう対空技だ

はっきり言って対空技は2つしかない。まず1つはボンバー技の雷撃昇。2つ目は、しゃがみ大パンチだ。

雷撃昇は相手が跳んだらすぐに出さないといけない。しかも確実に落とせる、とはかぎらない。かなりつらい。

しゃがみ大パンチは遠距離用で相手の落下においておく。しかし、相手が空中で必殺技を出したりすれば、ジャンプの軌道が変わってしまい、しゃがみ大パンチはほとんど使えないものになってしまう。



究極対空!!ただし自分も大ピンチになる(体力が)。

結論をいうと、相手に跳ばれたら、水面蹴りで下をくぐっていくか、虚空遷で逃げるのが得策である。もし相手の体力があまりないのなら、超ボンバー技の九字砲でケズリ殺してもいいだろう。

とにかく、跳ばれたら逃げるのが雷庵を使う上での鉄則である。



九字砲(スーパーボンバー)
➡⬅↙⬇↘➡+Ⓟ同時押し
雷撃昇(ボンバー技)
Ⓟ同時押し
水面蹴り
⬅↙⬇+Ⓚ
雷光破(飛び道具)
⬇↘➡+Ⓟ
虚空遷(こくうせん)
➡⬇↘+Ⓚ
飛遁脚(ひとんきゃく)
(空中)⬇↙⬅+Ⓚ

発売直前!!後半面特集!!

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

©セガ

NON-STOP 3D SHOOTING ACTION AS YOU CHASE THROUGH VIRTUA CITY!!

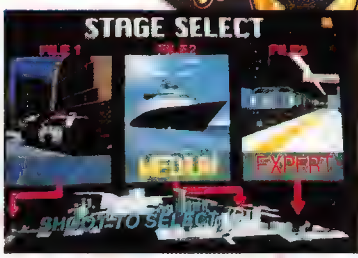
見た目は変化なくとも、実は大改修。
よりスピーディに、よりエキサイティングに進化!!

TEXT/FRS-N.O

さて、1号置いて再びバーチャコップ2の最新情報をお送りしよう。

実は前回紹介したものは、写真では分からないのだが画面の描画回数が間引かれたものだった。つまり、前回のバージョンは秒間30枚(=30分の1秒)だったのが、なんと完成版では秒間60枚(60分の1秒)に変更された。これがどれだけすごいかというと、バーチャファイター1から2への変更と同じ。同じ時間内で2倍のコマ数が表示されているのだから、動きなどが自然に相当なめらかな感じとなる。

まだまだ驚くのは早い。グラフィック面だけでなく、ゲーム内容も、前号からパワーアップしている!!



セレクト画面。各地はこのようにつながっている。



件の宝石店に到着!!


最終面。地下鉄の中には何が…!?



この豪華客船がステージ2の戦場。

これがバーチャコップ2のステージ構成だ!!

●「武装強盗団を逮捕せよ~BIG CHASE~」
強盗の押し入った宝石店に急行。ギャングとの銃撃戦をへて逃げるギャングとの高速道路でのハイスピードバトル!!

●「市長誘拐を阻止せよ~SAVE THE MAYOR~」
桟橋に乗り込み、出港する豪華客船内での激しいバトル!! 占拠された船内で、市長誘拐を企むギャングとの決戦!!

●「地下鉄テロを阻止せよ
~RAIL LINE SHOOT OUT~」
テロリストに占拠された地下鉄での大銃撃戦!! 暗いトンネルの中を疾走する地下鉄の中でテロリストとの闘い。
その後停車した列車を降りて、地下通路を抜けて、テロリストのアジトへ。巨大な飛行船が係留されたハンガーの先でバーチャコップたちを待っていたのは…。

やはりステージは3つ。だが、しかし…!?

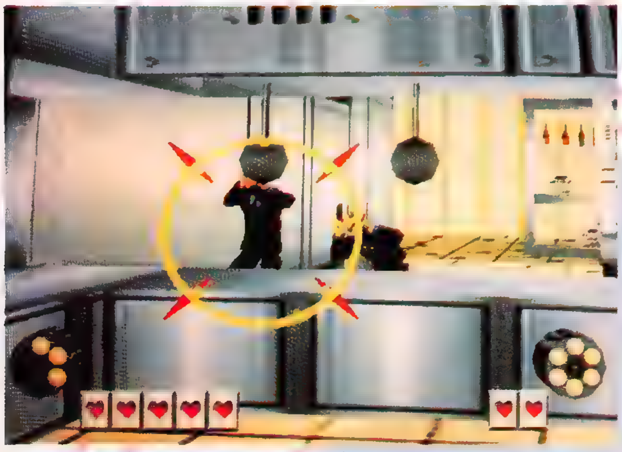
前回のバージョンでは、ビギナーとエキスパートの2面しかなかったが、やはり前作VC1と同じくステージは3つ。ビギナー、ミディアム、エキスパートの順で「ファイル1・2・3」という区分けとなっている。また、この順はまたしても自分で選ぶことが可能である。好きな順に遊べるということは、やはり嬉しい限りだね。

ステージは3つで、ビギナーは既報通りのハイウェイカーチェイス。今回新しく紹介できるミディアムは、なんと港から豪華客船でのバトル!! こいつはいやが上にも盛り上がるぞ!!

そして、エキスパートのファイル3では、サブウェイ、そう、地下鉄だ!!え?バーチャシティに地下鉄があるのか



ジャネット連続フォト♡ん?見た目よりも大きそうだなぁ…ん~87と見た!?(何の話、してんだよオイ)。

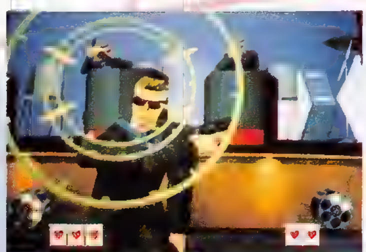

厨房でも闘う!!敵はそこかしこにいる!!そばにあるソーセージでもヌンチャクがわりにして闘え（だからぁ、ゲームに関係ねぇ話はいいって…）。

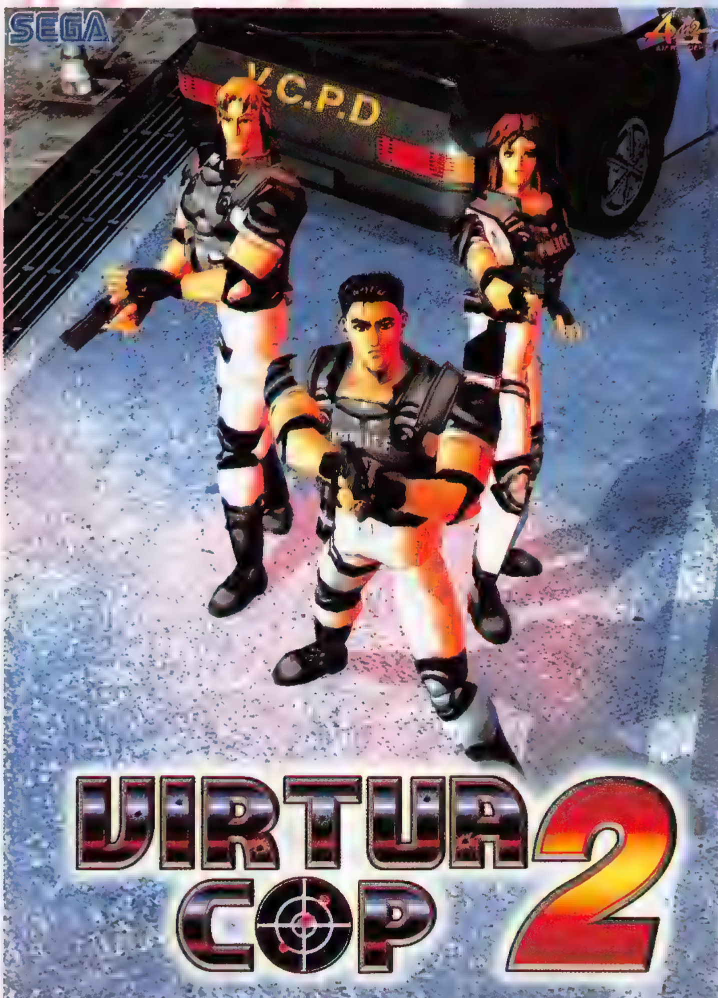

客船デッキにて。このへんは目まぐるしい視点変化が予想される。

って?当然でしょう。ウワサによれば、某神田付近なんかよりも交通の便はいいらしいぞ。

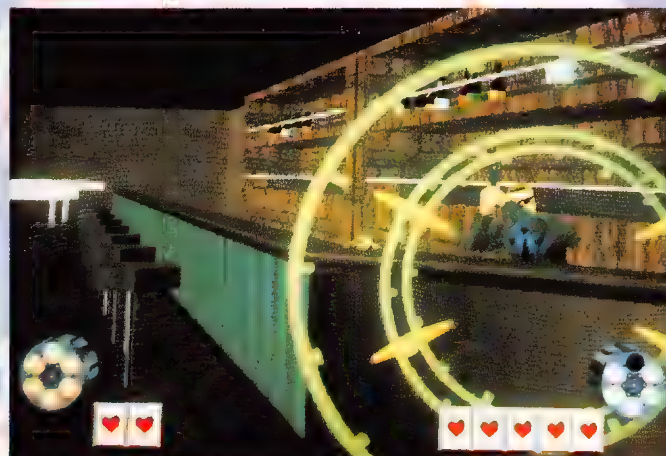
VC1では、全面クリアすると、ラスボスとの闘いがあった（ステージを順に通過したときのみ）。もしかするとVC2でも、こういった演出があるかもしれないね。

さて、大まかに分けてステージは3つということをお知らせしたが…。VC2では、もっと細分化されたルートが用意されている。なんと、途中でルートが分岐するのである!!これにより、展開が変わったり、「あっちに行けばあのアイテムが取れるけど、こっちなら簡単に進めるしなぁ…」といった思考も要求されるかも…!?


このステージでもかなりのヤマ場のようだ。コツは、サイトのついた順に撃っていくことだ。



これが公式ポスター。デザイナーさんいわく「事件現場に到着したばかりのバーチャコップたちをイメージしました。赤色ランプの光の感じに苦労しましたよ」とのこと。


カウンターの裏からも!!こういうところは3～4人いると思って間違いない!!


これが「GUARDIAN」。この銃は、7月のJAF-CON、8月のワンフェスでの出展後、有名模型店で発売決定（定価16,000円）。設定はAM2研、細部もバッチリ!!


BANPRESTO
火を吹く銃口！飛び交う銃弾！
手に汗握る、近未来アクションウォーズ！！
多様な武器！多彩な攻撃！
銃弾の嵐をものともせず、二人の戦士が駆け抜ける！
いまこそ時代の救世主になるべく、トリガーを引け！



発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

ゲーメストムックvol.13

天外魔境真伝

192ページ　定価1280円

天外真伝オールキャストB2特大ポスター付き

絶賛発売中！

絵師・辻野寅次郎氏監修による、レッドカンパニー描き下ろしイラスト満載。マニアな君も、そうでない人も必携の一冊！



この盛り上がりはハンパじゃねー!!

㋘屋宅配便サマーツアー

in 四国(7/21～7/24) & 名古屋(7/29～7/30)

九州に台風接近、嵐を呼ぶゲーメスト軍団。四国と名古屋に上陸!!

リポート：SHO

対戦メンバー	
四国	名古屋
C・LAN	がっちん
がっちん	キャサ夫
キャサ夫	GYU
SHO	SHO

ゲーメスト軍団四国初上陸!!

去る7月21日(金)、我らゲーメスト軍団は、温かい見送りを受けて四国へ出発した。羽田空港を10時45分の高知行きに乗り、12時15分ごろ高知空港に到着。

空港を出ると、とにかく暑い!!東京と違ってカラッとした暑さが印象的だった。

今回は、大人気のVF2対戦イベントということで、ライター陣も気合が入る。

四国のVFジャンキーと戦うメンバーは、VF2日本一のキャサ夫を筆頭に、C・LAN(ジャッキー)、がっちん(ラウ)、新人SHO(リオン)の4人で戦うことになる。キャサ夫とSHOは㋘屋宅配便が初体験で少し緊張ぎみ。宅配便前夜にVF2対戦の最終調整をして万全の態勢をとったC・LANとがっちん。やはり経験者は宅配便への意気込みが違うと感心しながらタクシーで1日目最初の店へと向かった。

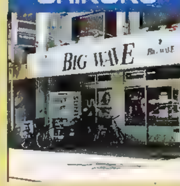


今回の対戦ライター。右からキャサ夫、SHO、がっちん、C・LAN、営業の西田。



ゲーメスト一同揃って見送り。

7月21日(金) 高知県
BIGWAVE
SHIKOKU



宅配便四国初上陸の記念すべき1店目は高知のBIGWAVEだ。

この店に入ってびっくり!!ゲーム筐体の9割ほどがテーブル台なのだ!!

ここでライター陣の血が騒ぎ、「テーブル台だよ、いっちょやりますか!」状態。㋘屋の品物搬入そっちのけで懐かしげにプレイしまくった(㋘屋のみんなゴメンネ)。

大会開始時間がせまるにつれ、店内はまさにいも洗い状態だ。

開始時間になり、各ライターの10人組手で戦うかたちとなった。

対戦をしてみて感じたことは、みな一様に攻めのバリエーションが少なく読まれやすいということ。押されたときの返し技などは、ゲーメストの攻略記事を見てしっかり対応してほしいものだ。

などと思いつつ戦った結果、

●キャサ夫
9勝1敗

●C・LAN
10勝0敗

●がっちん
8勝2敗

●SHO
8勝2敗

前日の調整が功を奏し、C・LANは全勝、ほかのメンバーも無事勝ち越すことができた。



キャサ夫のプレイを見るギャラリーの目はスルドイ。



店の前にて。とりあえず暑かったね。



テーブル台でプレイするキャサ夫と、がっちん。



VF2筐体のまわりは、人の山。

7月21日(金)
高知県

SAY TAITO 高知

SHIKOKU

宅配便恒例の(ゲ)屋号で次の店へと移動中、路面電車を発見。よくみると行き先表示に「ごめん」と書いてある?意味がわからないので高知の人、教えてね。

さて後半戦のSAY TAITO高知に着き、今度は(ゲ)屋の品物搬入も手伝い、人が集まってくるといよいよ大会開始だ。

対戦はトーナメント形式で行われ、一般参加者の中にゲーメストライター陣が入るかたちとなる。

ふと気付くと先ほどのBーGWAVEで見た顔がちらほら。う〜んなんたるゲーム魂。土佐っ子はあなどれない。

試合が進むと波乱が起きた。初戦でC・LANが敗れてしまったのだ。相手は葉牙龍を連発するカゲ、注意すればかわせるこの技、本番に弱い彼はくらいまくり、敗れる結果となった。

ふがいなさを感じているC・LANを横目に、次は我が身と思いつつも、気合の入れ直しをはかるほかのメンバー。できれば仇を討とうと燃えた結果…。





これが"ごめん"電車だ!!意味があるなら教えてちょ。



トーナメント1回戦、ヤバそうなC・LAN。



2店回って、同じ人が何人かいる気がする。

●優勝
キャサ夫
●準優勝
がっちん
●3位
SHO

とライター陣の圧勝「俺たち1・2・3フィニッシュで決めたよ」と誇らしげな我々をよそに「ふ〜ん、よかったね」と寂しげに語る、C・LAN。

今日の負けをバネに次はガンバッテくれと願うのだった。



ライター同士の戦いとなった準決勝。キャサ夫とSHO。

7月22日(土)
愛媛県

姫屋こどもデパート新居浜店

SHIKOKU

この日の朝、ついに四国地方台風上陸ー豪雨の中、(ゲ)屋軍団は愛媛県新居浜市へ。

どうにか辿り着いた一行が空腹のあまり近くのうどん屋で昼食をとっていると、思わぬ人物を発見。なんと元メストライターの松っちゃんが登場。

「どうしてこんなところで!!」「本当に来たで」とあっさり。

実は出発の前日に、「もしかしたら俺、四国に行くかもしれん。そんときはよろしくしたのむで」と言っていたが、まさか本当にやってくるとは。しかも自費!!

大会予定の店内は豪雨の中にもかかわらず、たくさんの人たちが集まっていた。

さっそくVF2を始めたキャサ夫のプレイを見て気付いたことがあった。なんとゲーム画面が両方とも1P側、つまり2P側の画面が反転しているのだ。

2P側が1Pからの視点でコマンド入力できるのはいいが、結局2P画面の反転なので足の状態が見わけづらい。よって足の位置が八の字になりやすい。こうなると投げなどが決まりにくいと共に技も当たらないことが多いので、よく足の組み替えをする。

そんなわけで、反転画面での八の字修正は非常に間違えやすいので、多少の不安を感じていた。

大会は各ライターの10人組手形式で行われ、キャサ夫とC・LANは1P側でプレイできたのだが、がっちんとSHOは反転画面でプレイするはめになった。そのときなどはお互いに、「今正常、あっ逆々!!」などと教え合いながら試合を進めなければならなかった。

その結果、

●キャサ夫
10勝0敗
●C・LAN
7勝3敗
●がっちん
8勝2敗
●SHO
9勝1敗

がっちん、SHOのペアは絶妙の協力プレイにより通常の力を発揮することができた。

ちなみにここのゲームセンターは2階がファミコンショップになっており、チビッコが多いのが目立った。





(ゲ)屋ハチマキをしめて戦うVF2ジャンキーたち。



反転画面は具合が悪いよー。



台風の中、集まってくれたみなさま。本当にありがとう。



(ゲ)屋グッズの売れゆきはいかがですか?

7月23日(日) 徳島県

AGスクエア 徳島店

SHIKOKU



台風が去った翌日の朝、天気は上々。絶好の対戦日和となる（本当か?）。

AGスクエア徳島店はアーケード街の中にあり、昼間だというのに、200人ぐらいの人が来ていた。

大会開始時間より早く店についたライター陣。暇潰しに遊んでいると、ボウリングゲームを発見!!ボウリングと聞いて、がっちん、キャサ夫、SHOの3人が黙っているわけがない。

時間が経つのも忘れるほど熱中し、すっかり本業のイベントに遅れてしまった。

対戦大会が始まったのだが、今回はなんと50人組手!!しかもライター1人ずつというから驚きだ。

我々は覚悟を決めてバーチャ筐体についた。

さて結果はと言うと、

●キャサ夫
48勝2敗

●C・LAN
36勝14敗

●がっちん
40勝11敗（なぜか51戦）

●SHO
42勝8敗

という感じで健闘。

キャサ夫を抜かしたほかのメンバーは、10人以上の組み手が初めてで、30人を過ぎたところで集中力に欠け、攻め方も単調になりバテぎみになってしまったが最後まで戦い抜いた。

VF2の鉄人は全員100人組手をやるわけだが、改めて、鉄人の集中力のすごさを痛感した。

この日は移動せず、イベント終了後は夜まで遊び、メダルBINGOゲームやストZERO、VF2などで盛り上がった。

遊びやすい環境を提供してくださった店員の皆さま、本当にありがとうございました。



女の子の挑戦を受けるキャサ夫。鼻の下がのびまくり。



ボウリングには目がない3人。



AGスクエアに来てくれた人たち。本当はこの4倍ぐらいいました。



50人組手終了。疲れてグッタリ。

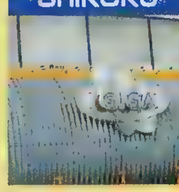


「しまった！」とC・LAN。

7月24日(月) 香川県

GIGA観音寺

SHIKOKU



四国㋘屋宅配便もついに最終日に突入。香川県観音寺にやってきた。

まずはホテルにチェックインと思ったら、予約が取れていないというハプニング!!ジャーマネ竹森ご立腹、もう怒りまくりで大変!!

交渉の末、ホテル側のミスであることが判明し、無事部屋を確保することができた。

長いツアーの末ここに来て初めての半日オフ。早速観光に出発し、まずは海に行って夏の気分を満喫。その後有名な銭形を見に行ったのだけど道がわからなくなり途中で引き返してきた（結局海に行っただけ…）。

最終日の㋘屋宅配便はゲーメストに告知されていなかったにもかかわらず、多くの人たちが集まってくれた。その中には岡山から来た人や、GYUの100人組手にも参加してくれた"京橋サラ"君も駆けつけてくれた。

店内の宅配便告知用紙にライターのSHOがSho小杉になっているのを見てガックシ。これを機に言っておくがSHOはSho小杉君とは別の人間なので間違えないでね!

イベントは各ライター15×2の30人組手形式。結果は、

●キャサ夫
30勝0敗

●C・LAN
19勝11敗

●がっちん
25勝5敗

●SHO
27勝3敗

キャサ夫は全勝したが、ライター陣の意見一致で四国の中では一番レベルが高いと決定。逃げ、待ちもいなくて楽しく対戦することができた。

イベント終了後㋘屋グッズを販売していると、店員さんにサインを頼まれ快く応じた。するとそれを見ていたギャラリーがここぞとばかりにどっと押しよせてきてもうめちゃくちゃ。

㋘屋の販売が終了したのが午後10時半ごろでしたが、それでも数多くのVFファンが残ってくれた。ありがとう。

7月21日〜24日の4日間、㋘屋宅配便in四国をやってきましたが、VF2の対戦はどこでも盛り上がっていて嬉しい限りです。

今回初めて㋘屋宅配便で各地を回りましたが、各ゲームセンターの店員の方々や集まってくれた皆さんに親切にしていただき、本当にありがとうございました。



夜遅くまでお疲れ様でした。



サインを書くC・LAN。カッコイイー。



何を相談しているの?PK、PK、PPKっとね!!



京橋サラ君、ライター陣に乱入。

ゲ屋宅配便サマーツアー

7月29日(土) 名古屋
SKY
NAGOYA

前日、締め切りの迫る記事を提出するために編集部に泊まり込み、そのまま出発したライター陣は一路名古屋へと向かった（眠いよ〜）。

四国の宅配便より5日、ハードスケジュールの中、最初に訪れたのはゲームセンターSKY。

大会はトーナメント形式で行われ、一般の中にライター陣が入って戦うことになった。一日目の対戦メンバーは、がっちん、GYU、SHO。

ここでは対戦結果を先に述べよう。

●がっちん（ラウ）
　2回戦敗退



ゲ屋販売。コラコラ立ち読みはイカン!!

●GYU（アキラ）
　1回戦敗退



ゲ屋商品搬入。ゲームをしていないで手伝いましょう。





お寺の前にて記念撮影。



GYUの必殺祈願。困った時の神頼み。

●SHO（リオン）
　ブロック決勝戦敗退

…あまり多くを語りたくない結果である。

店内は人の山でとにかく暑い!!そんな中で優勝したのは、この店の前大会優勝のジャッキー使い。ブロック決勝でSHOと戦い、みごとに勝利してV2を達成した。

大会が終わり、近くのお寺で記念写真を撮った後、GYUは密かに必勝祈願。負けたのがよっぽど悔しかったのだろう。

負けたうっぷんを晴らすために、名古屋名物みそカツ定食を食ったが、これがうまい!!そのとき皆負けたことなど忘れてうまい食い物を味わった。

7月30日(日) 名古屋
ハイテクセガ金山
NAGOYA

この日はキャサ夫、雪風が合流。VF2本家、セガ直営の店での対戦大会、イベント内容は5on5、キャサ夫、雪風の100人組手。

キャサ夫100人組手の勝敗は別のページに書いてあるのでそちらを見てね。結果は、93勝7敗でした。

5on5のほうを詳しく書くと、ライター陣VS店の選抜メンバー2チーム。

大会は星取り形式で始まり、初戦は選抜チームが3対2で勝利!!メスト軍団敗退。目も当てられない状態のまま次の試合、4対1でメスト軍団の勝利。

1勝1敗で終わる予定だったが、往生際の悪いメスト軍団は初めに負けたチームに宣戦布告、今度は勝ち抜き戦で戦い、キャサ夫、雪風を残した3人で見事撃破!!

なんとかメンツを保つことができてよかった（なんか汚いな〜）。

その後キャサ夫と雪風の100人組手へと移り、会場の雰囲気も最高潮に達した。

イベント中盛り上げてくれた司会の方やコスプレの人、店員の方から集まってくれた皆様、本当にお疲れ様でした。

P.S.店員の方に教えていただいたとんかつ屋、とても美味しかったです。





ゲ屋のユニホーム雑君Tシャツ。



見よ!この人の数を!しかも暑い!



ハイテクセガ金山の皆さん。



がっちん、ラウと対談!

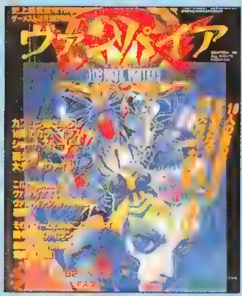
GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック

バックナンバーリスト

こんちゃー、三河屋です～！

増刊



ゲーメスト増刊Vol.129

ヴァンパイア

■225頁　■価格1380円

■付録　ヴァンパイアポスター

ヴァンパイアってゲームはちょっと特殊。そのシステムをマスターしないと、なかなか先に進めないのだ。プレイステーション用ヴァンパイアのために、ぜひとも常備したいこの一冊。友達に差をつけるためにも必需品だ。付録にはポスターもついているから、部屋に貼ってネ。

ムック



ゲーメストムックVol. 8

鉄拳

■125頁　■価格980円

■商品番号：GMC-8

プレイステーション版鉄拳をプレイしてからアーケードもやってみた、という人が意外に多い。そんな君にこの一冊。10連コンボから平八の倒しかたまで親切指導だからアーケードはもちろんプレイステーションでも絶対に役に立つぞ！ところで平八の頭って床屋でカットしてもらってるのかな？

ムック



ゲーメストムックVol.12

餓狼伝説3

■176頁　■価格1280円

■商品番号：GMC-12

わしじゃ、双角じゃ。このムックは対戦、CPU攻略はもちろん、ライン移動やスウェーまで完全に網羅しておる。また、NEO・GEOでの秦兄弟攻略、有名コミック作家イラストも掲載しておるのじゃ。ちなみに、腰の縄は、オリエンタルじゃとアメリカでモテモテじゃ。南無…。



わしじゃ、双角じゃ。餓狼伝説3のビデオは観ればわかる、観なければわからないすばらしさなのじゃ。ホンフゥなどは小躍りしておるぞ。南無…。

ゲーメストビデオ第18弾

餓狼伝説3

■120分　■価格4800円

■商品番号：GV-18

うーん、書ききれん…。書ききれないから映像で見せちゃおう、ってわけで完成したこのビデオ。胸熱くする連続技から徹底攻略まで、目で覚えて街で暴れるのだ！でも、筐体は壊さないでね。

新星 女キャラマニアーズ推薦 Newゲーメストムック

新たな一派が今明らかに！

ゲーメスト編集部には、その主義主張によって様々な派閥が存在する。喫煙教団ヤニー教（KKY）、シーモネーターズ（SNS）、神田やっつけ隊（KYT）。そして今明らかにされる、女キャラマニアーズ（JCM）とはいったい…。

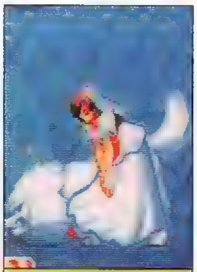
女キャラマニアーズとは

セー○ームーンは毎週録画する。ナコルル人形は2体以上持っている。春麗、モリガンコスチュームを着て、一日一度は鏡の前に立つ。そして、ゲームでは美少女キャラクターしか使わない。ゲーメスト内でも異臭、じゃなかった、異彩を放つこの一派。プライバシーの問題からメンバーを明かすことはできないが、かなりの勢力を誇っていることは確かだ。

今回は、ゲーメストムック発売を記念して、JCMのメンバーからコメントをもらってきたぞ。心して読めー

それと、JCMでは読者会員も募集しているぞ。入会希望者はコメントを添えて「増刊リスト・JCM」係まで。

（JCM準会員　ベーなー）



やっぱり絹だね。あの「こないで～」っていう細い声を聞くと僕まいっちゃう。そんなこと言ってもダメなんだから。グフフ。

ゲーメストムック
Vol.13
天外魔境真伝

好評発売中

定価1280円



美少女に欠かせないのがセーラー服。アテナ行きまーす。僕も行きまーす、って感じ。ああ～ん、セーラー服の下は不粋よ。

ゲーメストムック
Vol.14
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

9月1日発売

定価780円



やっぱり美少女って言えば準ちゃんだよね。特に2Pカラーなんて最高。見えそで見えない胸元と、リボンがバッチグー。

ゲーメストムック
Vol.15
鉄拳 2

9月1日発売

定価780円



僕たちの永遠のアイドルは、やっぱり春麗。JCMのメンバーなら当然のことよね。だってコスチュームだって持ってるし。

ゲーメストムック
Vol.16
ストリートファイターZERO

9月13日発売

定価1380円

昇龍を、入力したのに、波動拳（川柳募集中）

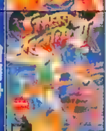

増刊号 ストリートファイターII
No.64（'91年10月号増刊）
1000円
［付録］描き下ろし巨大ポスター


増刊号 ストリートファイターIIダッシュ
No.77（'92年9月号増刊）
1200円
［付録］ストIIダッシュポスター


増刊号 餓狼伝説2
No.91（'93年5月号増刊）
1200円
［付録］大張正己描き下ろしポスター


増刊号 ワールドヒーローズ2
No.99（'93年9月号増刊）
1200円
［付録］遊べるマッドマンお面ポスター

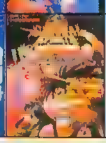

増刊号 スーパーストリートファイターII
No.108（'94年2月号増刊）
1280円
［付録］スーパーストII特大ポスター

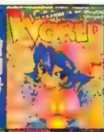

増刊号 スーパーストリートファイターIIX
No.120（'94年7月19日号増刊）
1280円
［付録］スーパーストIIXポスター

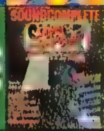

増刊号 ワールドヒーローズ2JET
No.123（'94年8月15日号増刊）
1280円
［付録］ワーヒー2JETポスター

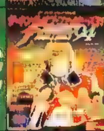

増刊号 極上パロディウス
No.125（'94年9月15日号増刊）
1280円
［付録］こいつ&あいつペーパークラフト


増刊号 ヴァンパイア
No.129（'94年10月30日号増刊）
1380円
［付録］ヴァンパイアポスター

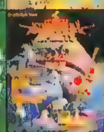

増刊号 真サムライスピリッツ
No.133（'94年12月15日号増刊）
680円

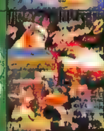

増刊号 ゲーメストワールド
No.143（95年5月15日号増刊）
540円


ムック サウンドコンプリート スーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1　GMC-1　3500円
［付録］全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）

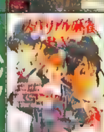

ムック ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2　GMC-3
1280円
［付録］巨大ポスター

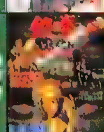

ムック 豪血寺一族2
ムックvol.3　GMC-2
1680円
［収録］スーパーアレンジCD

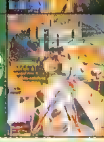

ムック 真サムライスピリッツ
ムックVol.4　GMC-4
1380円
［付録］真サムポスター


ムック バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円


ムック ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円

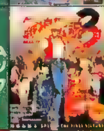

ムック スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7 GMC-7
1980円
［付録］メッセージCD
描き下ろしポスター


ムック 鉄拳
ムックVol.8　GMC-8
980円


ムック ギャラクシーファイト
ムックVOL.9　GMC-9
980円


ムック バーチャファイター2 ACT2
ムックVol.10 GMC-10
1380円


ムック ヴァンパイアハンター
ムックVol.11 GMC-11
1380円
［付録］ハンターB2ポスター


ムック 餓狼伝説3
ムックVol.12 GMC-12
1280円
（付録）餓狼3B2ポスター


ビデオ 餓狼伝説2
GV-2　収録時間60分
6000円
［付録］舞さま扇子


ビデオ ワールドヒーローズ2
GV-3　収録時間64分
6000円
［付録］雑君紙相撲


ビデオ 餓狼伝説スペシャル
GV-6　収録時間120分
7000円
［付録］攻略小冊子


ビデオ スーパーストリートファイターII
GV-7　収録時間90分
6800円
［付録］攻略小冊子


ビデオ 龍虎の拳2
GV-8　収録時間90分
6800円
［付録］攻略小冊子


ビデオ スーパーストリートファイターIIX
GV-9　収録時間100分
7000円
［付録］バルログ仮面


ビデオ ワールドヒーローズ2JET
GV-10　収録時間70分
6500円
［付録］雑君JETコースター


ビデオ ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13　収録時間90分
6500円
［付録］紅丸&東ヅラセット


ビデオ 真サムライスピリッツ
GV-14　収録時間90分
4800円
［付録］十兵衛アイパッチ


ビデオ バーチャファイター2
GV-15　収録時間120分
4800円
［付録］EXPLANATORY


ビデオ ヴァンパイア ハンター ダークストーカーバトル
GV-16　収録時間75分
5800円
［付録］石井ぜんじ解説書


ビデオ ヴァンパイア ハンター
GV-17　収録時間120分
4800円
［付録］魔剣しおりん


ビデオ 餓狼伝説3
GV-18　収録時間70分
4800円


CD 戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円


CD アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
▶読者サービス部　TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.142～P.144「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前
お客様の住所　TEL.（　　）

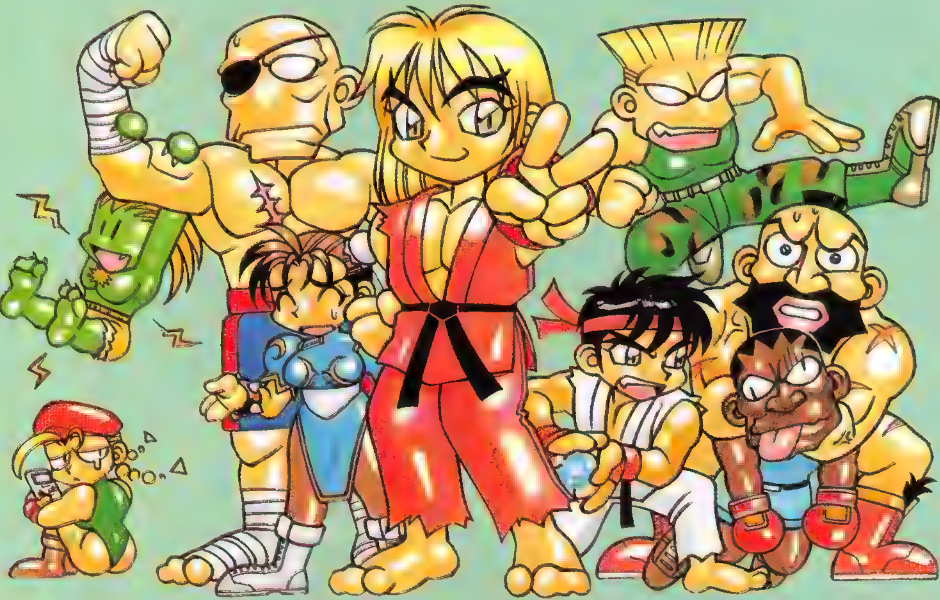
ムック注文数：タイトル／商品番号／申込数　冊
CDビデオ注文数：タイトル／商品番号／申込書　本・枚
増刊号注文数：タイトル／商品番号／申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注：コピーしてご使用ください。

つい に創刊した新世代ゲーム雑誌「ゲーメストEX」を読んでくれたかな？このたび、コンスポをEX編集部が担当することになったのだ。家庭用ゲームの最新情報を伝えていくので今後ともよろしくね。



CON SPO コンスポ

超新作情報！

PS　ソニー・コンピュータエンタテインメント　'95年末発売　価格未定

これぞ銃撃美！
ホーンドアウル

撃って撃って撃ちまくれ！
PS初のガンシューティング。

いろいろなジャンルのゲームが出たPSだがちょっと物足りない感があった。そう、家庭用にお約束のガンシューティングが出てなかったのである。格闘ゲームもスカッとするけど、あまり日本では体験することのできないガンシューティングの魅力も捨て難いのだ。

凶悪テロリストを倒せ！

プレイヤーは近未来、内務省・治安部に設置された対テロ特別組織「機甲機動隊」の隊員。しかし出動するたびに街を破壊してしまうので市民には「壊し屋」と呼ばれていたのであった。

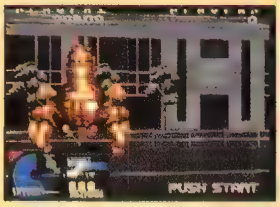


士郎正宗氏のカッコいいイメージイラストだ。

舞台は近未来の都市、主人公が警察といったら、敵はもちろんテロリスト。

2055年の日本の企業で働いているのは人間ではなくロボットたちだった。人間を幸せにするはずだったロボットたちは人々から職を奪い、生活を圧迫していたのである。ロボットに職を追われた科学技術者たちはテロ集団「メタリカ」を結成、ロボットを使う企業に対してテロ活動を行っていたのだ。しかし彼らもロボット兵器を駆使していた。

そして、彼らがここ数日中にテロ行為を起こすという情報を得た機甲機動隊は非常事態態勢に入る…。



背景はポリゴン、キャラはスプライトなのだ。



工場の中でテロリストに襲われた！

キャラデザは士郎正宗

とまあ、こんなストーリーなので、SF好きや警察好きにはたまらないだろう。

そしてこのゲームのキャラクターデザインとして漫画「アップルシード」や「攻殻機動隊」の士郎正宗氏が参加している。やっぱり近未来警察モノと言ったらこの人抜きでは語れないのだ。

そしてアクションだけではなくストーリーの密度も濃い。30分のアニメ番組に換算すると5本分になろうかというシナリオが詰め込まれている。

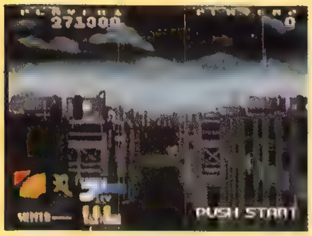


ビル街でテロリストと乱戦！

プレイの途中に入るオペレーターの通信もただ臨場感を盛り上げるだけではないのだ。

もちろんガンシューティングなので、銃が付属する。価格は未定だが、安くなるといいね。

ナムコの某ガンシューティングの発展版といった『ホーンドアウル』、発売は年末を予定しているとのコト。SF野郎はもちろん、ガンシューマニアは見逃せないタイトルである。



近未来都市といえば曇った空。

GB カプコン 発売中 4800円(税別)

液晶画面でもストⅡだ

ストリートファイターⅡ

©CAPCOM

いつでもどこでもストⅡをプレーイ。

電車の中で、旅行中にふとキミはストⅡをしたくなる時はないか?しかしそこにはゲームセンターがない…。そんなときにはこれがあれば大丈夫ーそう、SFC、PCエンジン、MD、3DOといろいろな機種に移植されたストⅡシリーズが、とうとうゲームボーイにも移植されたのである。

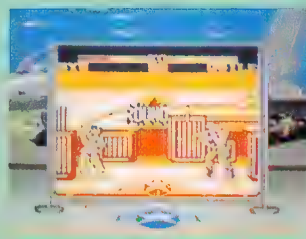
GB版は?

他の機種ではかなり忠実に移植されていたが、さすがにゲームボーイ版ではいろいろな点が変更されている。まず使えるキャラクターは



キャラはこの中から選択する。

リュウ、ケン、ブランカ、ガイル、春麗、サガット、バイソン、ザンギエフとなっている。残念ながら、ダルシム、エドモンド本田、バルログ、ディージェイ、T・ホーク、フェイロン、キャミィは省略されてしまった。ベガは最終ステージで出てくるが、自分では使えない。



ケンの昇龍拳が炸裂！

またGBボタンが2個のため、パンチボタンとキックボタンのみに変更されている。そのため、一部の技が省略されているのだ。使える技には大の技やスーパー以降の技が多い。

例えば、リュウならば敵が遠いと正拳突き、回し蹴り、敵が近いとアッパー、ねりちゃぎ、しゃがんでいるとストレート、回転足払いとなっている。投げは巴投げだけだ。必殺技は昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚、空中竜巻旋風脚が使える。



スーパーゲームボーイを使うとこんな画面に。

特徴的なモードとしてサバイバルモードがある。全キャラクターと1ラウンドバトルを行い、1ラウンド勝利するとある程度の体力を回復するというものだ。

対戦プレイは通信ケーブルを使えば可能だ。スーパーゲームボーイにも対応しており、

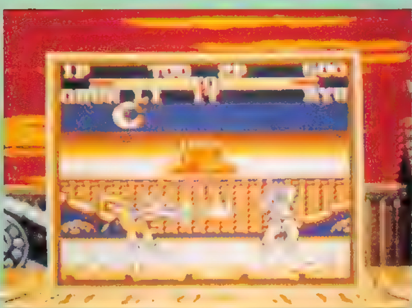


ブランカの電撃だ、ホレホレ。

枠の外に背景がカラーで再現される。

気分一新でストⅡ

このように使える技が限られているため、まったく新しいゲームといえるのがこのGB版ストⅡである。しかし、どこでも気軽にストⅡができるのは嬉しいよね。いろいろな場所でプレイしちゃえ~。



春麗の気功拳もすっかり定番。

PS カプコン 発売時期未定 価格未定

この闇にうごめく物は何だ…

バイオハザード

©CAPCOM

とうとうカプコンがポリゴンアドベンチャーゲームを発表!

格闘ゲームで大人気のカプコンから初のポリゴンゲームが登場するぞ。といっても格闘ゲームではなくてサバイバルホラーというジャンルなのだ。タイトルの『バイオハザード』とは細菌による災害を意味する。ということは…?



超ビューティーな画面だ。

森の奥にひそむ怪物たち

アメリカ中西部の一都市「ラクーンシティ」は、恐ろしい事件に襲われていた。深夜、十人前後のグループで民家を襲い、家人をみな食い殺すという、恐るべき猟奇殺人事件が連発していたのだ。

ある朝、その犯人グループが潜伏しているアジトを発見したという情報を得た警察の特殊部隊S.T.A.R.S.はBチームを現場に送り込んだが、途中で連絡が途絶えてしまう。

後続のAチームは森の中で墜落しているヘリを発見したが、機内には誰もいなかった。その上、そのヘリを調査中に銃弾が効かない謎の黒い獣たちに襲撃を受けたのだ。

Aチームは犠牲者を出しながら逃げ回った挙げ句、巨大な館を発見、そこに立てこもって難を逃れた。だが、その館にはさらなる恐怖が待っていたのだ…。



このゾンビはどこから来たのか?

してゲームは?

登場人物は、クリス・レッドフィールド、ジル・バレンタイン、バリー・バットン、レベッカ・チェンバーズの4人。プレイヤーはこのうち、クリスとジルのどちらかを選ぶ。選んだ主人公によってシ



ゾンビを攻撃！飛び散る血飛沫！



この館の主は美術愛好家だったのか?

ナリオは変化するのだ。他のキャラクターはゲーム中に登場したり、少しの間行動を共にする。

このゲームは立ち塞がる敵をブッ倒すのが目的ではない。仲間と助け合い、事件や謎を究明しながら無事脱出するのが目的なのだ。だから敵は自分たちよりも強いので、ただ戦闘するだけではすまない。自分の頭脳をフルに働かせないと生き延びられないのだ。

雰囲気はパソコンで人気を博したアロー○・イン・ザ・ダークに似たアドベンチャーゲームだが、設定はより現実っぽくなっている。

設定を見ればわかるが、銃などにもこだわって作っているという。発売は未定だが、カプコン期待のオリジナル新作だけあって早く出してほしい。



ライフルだけでなくハンドガンも持っている。

MD　セガ　9月1日発売　7800円(税別)

これぞアメコミ美〜!

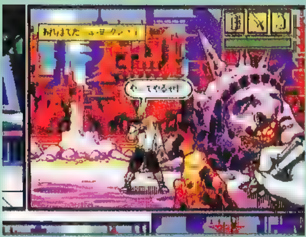
コミックスゾーン

なぜか舞台はアメコミの中。
イカしたアクションゲームなのだ。

新世代ゲームマシンの前に影の薄くなったメガドライブだが、強烈なゲームが2タイトルも出るので紹介しよう。

アメコミの世界にジャックイン

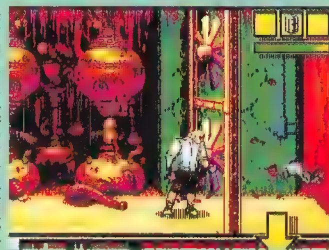
まずはアメコミアクションの『コミックスゾーン』だ。主人公のターナーはなんと漫画家。人気連載漫画「コミックスゾーン」の原作者だが、その漫画の中の悪役モータスが現実の世界に飛び出してきた−ヤツによってターナーとペットのネズミ、ロードキルは漫画の世界に送り込まれてしまう。モータスを倒して世界の平和を取り戻せ!



敵は漫画のキャラとして描かれているのだ。



コイツがウワサのターナーだ。



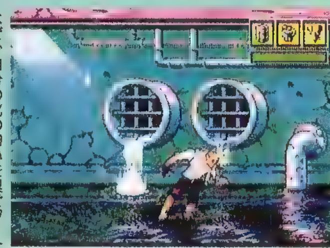
お、ロードキルがアイテムを見つけてくれたぞ。

自分の体を張って闘え!

基本システムはスクロール格闘アクションだ。攻撃は1ボタンだがパッドの入力方向によってアッパーカットや下段蹴り、延髄蹴りなどの多彩な攻撃が可能だ。漫画の世界が舞台なのでステージはコマが区切られており、敵をすべて倒すなど一定の条件を満たすと次のコマに進める。

一緒に送り込まれたペットのネズミ、ロードキルはなかなかカワイイやつだ。隠れたアイテムを見つけ出したり、電流で敵を攻撃してくれる。

最近のアクションゲームはキャラが立ち止まっていると楽しいアクションを見せてくれるがこのゲームも例外ではない。自分の靴を脱いで、その匂いを嗅ぎ、嫌な顔をするというターナーのバカぶりも見せてくれる。



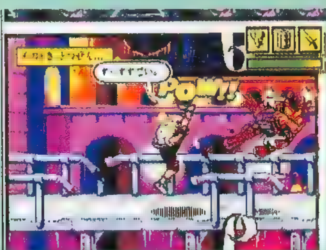
なぜか自分の靴の匂いを嗅ぐターナー。

アメリカンテイスト溢れるゲーム

お馴染みのスクロール格闘アクションもアメコミの世界になると新鮮。敵を倒せば「POW!」など効果音が入るのだ。漫画の中なので闘っている最中でも会話が入りストーリーが進行する。

こんなヘンなゲームはやはり日本製ではない。まだまだジェネシス(アメリカでのメガドライブの名称)が元気なアメリカで生まれたソフトなのだ。最近、ゲーム業界ではヨーロッパのほうが元気だったが、アメリカ人もまだまだ底力を持っているらしい…。

16Mビットに詰まったアメコミの世界をぜひ堪能してほしいザンス。



敵をブッ倒したら、漫画の枠線をブチ切っちゃった!

MD　セガ　9月22日発売　5800円(税別)

これぞスライム美〜!

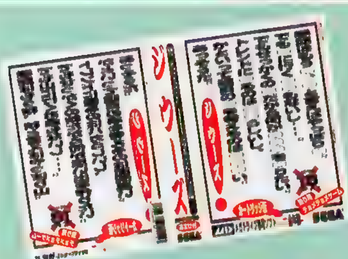
THE OOZE

自分がスライムになるなんて…。

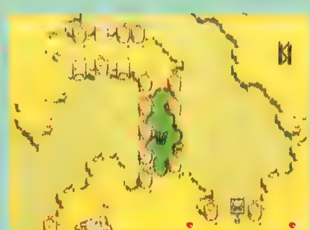
そしてさらにカルト度の高いゲームがこれだ。主人公がスライムというだけで常人には理解不可能な感が漂っている上に、パッケージとマニュアル、ラベルもナゾだ。マニュアルは店頭で見られないがパッケージはぜひ見てほしい。

どうしてスライムなの?

主人公ケインは過去に無色無臭の毒ガスを発明したのだが、今は別の会社で平穏な日々を過ごしていた。しかし、ある日、無色無臭の毒ガスによる無差別テロが起こる。そのうち、今回の毒ガスに効き目抜群の解毒剤が発売されたが、なんと昔自分が勤めていた会社が発売していたのだ。「社長が解毒剤で大儲けするために、自分で毒ガスをばらまいたんだ」と確信したケインは研究所に忍び込む。しかしケインは社長に見つかってしまい、怪しい注射でスライム状の物体「ウーズ」に姿を変えられ、下水に流されてしまう。ケインは社長を倒し、人間の体を手に入れることを誓うのだった…。



これがパッケージ。なんとリバーシブルタイプなのだ。



狭いところもほらこのとおり。

ウーズができること

プレイヤーはウーズを操り、敵を倒していくのだが、この攻撃方法が変わっている。

自分の体の一部を敵に飛ばす。体を飛ばすと体が小さくなるので注意。小さくなりすぎるとこの攻撃はできない。

自分の体を伸ばして敵を攻撃。体を伸ばしている最中も方向ボタンで伸ばす向きを変えられる。



なんてイヤなタイトル画面…。

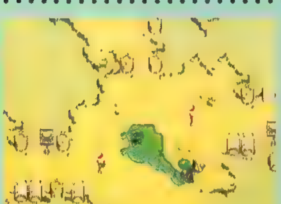
面白いのがライフの表現。体の大きさ自体がライフを表しているのだ。敵を倒すとウーズの体の一部を残すことがあり、それと合体することによって体が大きくなる。攻撃されたり、爆発に巻き込まれたりすると、体が小さくなる。小さくなりすぎるとウーズは死んでしまうのだ。また頭を直接攻撃されるとどんなに体が大きくても死んでしまうので注意。



彼がウーズにされちゃう主人公のケイン君。

なんというヘンゲーぶり

狭いところでもスルスルと入ってたりとスライムの操作感覚は新感覚としかいいようがない。当然ながらこいつも日本製ではなくアメリカ製。相変わらずアメリカ人の考えるゲームはナゾである。海外ゲー・ヘンゲーマニアなら秋の夜長を過ごす絶好のアイテムだろう。



自分の体を伸ばして敵を倒す。なんか嬉しそう。

コンスポ

SFC　徳間書店　11月17日　9800円(税別)

宇宙の海といえば俺の海
スタートレック・ザ・ネクスト・ジェネレーション

スタートレックといえば大人気のSFドラマ、その新作である『スタートレック・ザ・ネクスト・ジェネレーション』がこのたびゲーム化される。もともとアメリカのSNESで30万本のヒットを記録したゲームなのだが、映画公開に合わせて日本語化されることになったのだ。

IFDを探せ!

スタートレックというとパソコン創生紀の名作ゲームがあったよなぁ…。FCの名作『スターラスター』も生んだし。それはさておき、ゲームは大きく二つのパートに分かれている。

①宇宙戦艦「エンタープライズ」にて救援メッセージあるいは指令を受け取り、目的の星に向かう宇宙船シミュレーションモード。

②目的の星に到着し、スタッフを地上に送り込み、謎を解いたり敵を倒しながら進むアクションアドベンチャーモード。地上では4人の隊員をひとりずつ、ないしは何人かのパーティーとして操作することが可能。隊員は武器で攻撃したり、センサーで調査活動をすることができる。また隊員によっては特殊技能を持っており、暗闇でも目が見えたり、看護をして仲間の体力を回復させたりできる仲間もいる。作戦に必要なアイテムなどは地上を調べて入手するのだ。

以上2つのモードを繰り返しながら、宇宙に隠されている伝説の力"IFD"の謎を究明していくのが目的。戦闘に敗れたり、謎が解けない場合はゲームオーバーになってしまう。

シナリオはゲームオリジナル。最終目的に至るまでのシナリオには分岐があるので、プレイヤーの選択によって違う展開も起こるのだ。



今回の指令は中立地帯で行方不明になった調査隊の探索だ。



宇宙での戦闘。敵に光子魚雷を打ち込め!



地上にも敵はいるので気を抜けないのだ。



コンピュータは様々なデータベースにアクセスできる。



地上に転送するスタッフを決める。

トレッキー必須のアイテム

このゲーム、ゲームばかりでなく、データベースも入っているのだ。スタートレックの世界観を網羅したデータベースは300項目を超える。トレッキー(スタートレックの熱狂的ファン)には嬉しい仕様だ。

11月には「スタートレック・ジェネレーションズ」も公開されるし、トレッキーには嬉しい限りだよね。

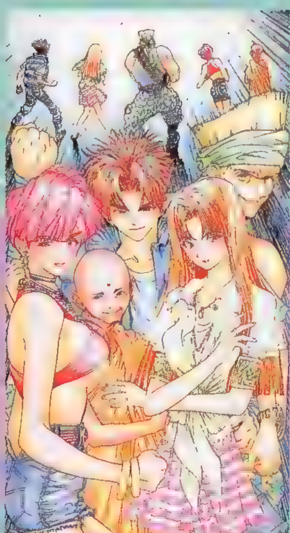
G・O・D

鴻上尚史氏といえば演劇シーンで他の追随を許さない「第三舞台」の主宰者である。その鴻上氏が開発するRPG『G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』を知っているかな?キャラクター&モンスターデザインは江川達也氏、音楽監督には聖飢魔IIのデーモン小暮閣下が担当するという豪華なスタッフのRPGなのだ。

イマジニアではこのゲームの発売に伴って、宣伝部員を募集している。資格は『G・O・D』のファンを自任する人なら誰でもOKだ。期間は発売日当日まで(95年11月下旬予定)。隊員になると、『G・O・D』プレス隊員証、鴻上隊長からの任命書、『G・O・D』豪華パンフレット、その他オリジナルツールがもらえる。

隊員の申し込み方法は官製ハガキに住所/氏名/年齢を明記の上、左のあて先に応募しよう。

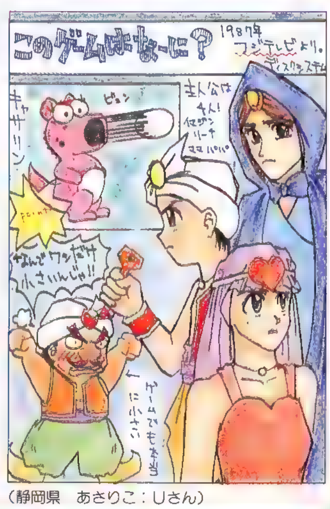
〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル15階
イマジニア株式会社
『G・O・D』宣伝部
隊員希望GM係



江川達也氏の艶っぽいキャラクターが活躍するのだ。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな～に 読者版



(静岡県　あさりこ:Uさん)

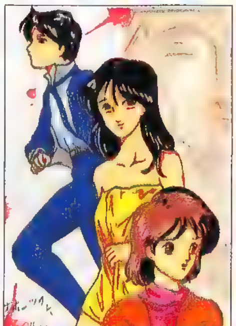
おくればせながら、「第4次」をプレイ中。命中率5%の攻撃をバカバカ当てられて、とってもブルー。でも楽しいだすよ。前々回の答えは、「ファンタシースター」。



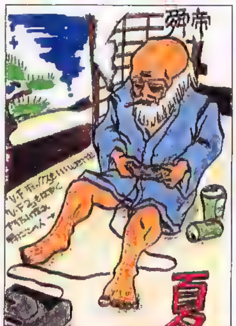
(埼玉県　いちごジールさん)胸のマークが、ハート君をホウフツとさせる。



(大阪府　NATOさん)天外ってほんとに極彩色。



(岐阜県　井成さん)入浴シーンでじっと待っていた、十代の夏。



(岩手県　冬音さん)なんだ、このジジイは。しかもハイネケンだし。



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



NEW TELEPHONE CARD

■ストZEROテレカ発売!!隠しキャラには出現コマンドも入ってお得な感じだね！



春麗テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-108



ガイテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-107



ローズテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-106



ナッシュテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-105



隆拳テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-104



ZERO ADテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-103



ZEROテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-114



ダンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-113



豪鬼テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-112



ベガテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-111



サガット&アドンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-110



ソドム&バーディテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-109

GAROUDENSETU3



■完全限定700着!!グローブもセットで買ってねーちなみにグローブのMは手の甲の直径が21センチぐらいの人まで、それより大きい人はLが良いよ。帽子も製作中!!9月末ごろ出来るので、もう少しまってね。

テリー革ジャン　レッド
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136M
サイズ：M

テリー革ジャン　レッド
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136L
サイズ：L

テリー革ジャン　ブルー
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137M
サイズ：M

テリー革ジャン　ブルー
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137L
サイズ：L

テリーグローブ
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138M
サイズ：M

テリーグローブ
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138L
サイズ：L

BIG TOWEL

■1500×850ミリの特大タオルは手に入れた?まだの人は今スグ買うしかないぞ!!



フェリシアビッグタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100



ウィンビービッグタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24

GAMEST通信販売読者サービス部



150号記念フェア第2弾 特別限定交換アイテム!

NOW PRINTING

ゲーメストもめでたく150号を迎えることができました。そこで、150号を記念した、ゲーメストロゴキーホルダーを制作。今までたまっていた(いるよね?)交換チケット15点分と引きかえに、プレゼントします!! 金色のメタルプレートにロゴを彫り込んだものになる予定です。みなさんふるって応募してくださいね。

TELEPHONE CARD

■天外魔境真伝とツインビーヤッホー!、餓狼伝説3のテレカ好評発売中!!







卍丸・絹テレカ	ツインビーヤッホーテレカ	メロディ・フルートテレカ
価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A
通販番号:HD-1	通販番号:K-26	通販番号:K-25







天外真伝テレカ	カブキ・八雲テレカ	大蛇・綱手テレカ
価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A
通販番号:HD-4	通販番号:HD-2	通販番号:HD-3



テリー	アンディ	東	舞	ギース
価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A
通販番号:SS-106	通販番号:SS-107	通販番号:SS-108	通販番号:SS-109	通販番号:SS-110

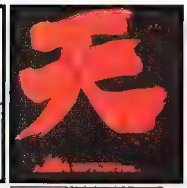


フランコ	マリー	双角	ボブ	ホンフウ	山崎	秦崇秀	秦崇雷	餓狼伝説3
価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A
通販番号:SS-111	通販番号:SS-112	通販番号:SS-113	通販番号:SS-114	通販番号:SS-115	通販番号:SS-116	通販番号:SS-117	通販番号:SS-118	通販番号:SS-119

T-SHIRT

■残暑がまだまだ厳し～よね。そんな時は、やっぱりTシャツが一番!!





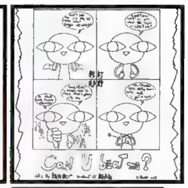


速攻Tシャツ	豪鬼Tシャツ	頑駄無丸Tシャツ
価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E
通販番号:W-12M	通販番号:C-71	通販番号:W-14
サイズ:M		

速攻Tシャツ
価格1800円　送料:E
通販番号:W-12L
サイズ:L







クララTシャツ	鉄拳Tシャツ	雑君対戦Tシャツ
価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E
通販番号:AT-6M	通販番号:N-1M	通販番号:W-13M
サイズ:M	サイズ:M	サイズ:M
クララTシャツ	鉄拳Tシャツ	雑君対戦Tシャツ
価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E
通販番号:AT-6L	通販番号:N-1L	通販番号:W-13L
サイズ:L	サイズ:L	サイズ:L






真侍Tシャツ	ダラ外Tシャツ	スーパークララTシャツ
価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E
通販番号:SS-105M	通販番号:TA-1M	通販番号:AT-7M
サイズ:M	サイズ:M	サイズ:M
真侍Tシャツ	ダラ外Tシャツ	スーパークララTシャツ
価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E	価格1800円　送料:E
通販番号:SS-105L	通販番号:TA-1L	通販番号:AT-7L
サイズ:L	サイズ:L	サイズ:L

今月のむーちゃん

■先日編集部内の人間と温泉に行ってきた。次の新グッズは温泉グッズとかが良いかも? 今号は、けっこう濃い作品を集めてみたぞ。

☆100号記念のときに送られてきたものです。マスコットキャラの役割…今はとりあえず復活か?



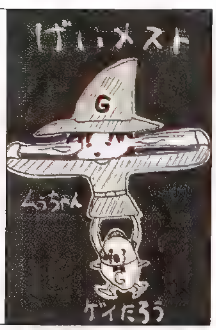
(鳥取県　哲学五郎君)

☆兇悪な極彩色と表情がスゴイ。何か祟られそう…。



(愛知県　薪菱羅惟沙君)

☆俺が覚えているかぎり、一色イラストの初投稿作です。彼のセンスはイイ味出してマス。



(愛知県　ムンズ君)

☆…こーゆーのも大歓迎です。ぜひ(の)屋にこの格好で来店してほしいもんですな。



(石川県　彦三さん)

■このコーナーではむーちゃんハガキを大募集中です。いろいろ送ってね。また、読サビに対する感想や、グッズに対するご意見なんかもあったら、投稿してくれるイラストの裏とかにちょろっとコメントしてくれるとうれしいです。よろしくー!

GAMEST通信販売読者サービス部

書籍類の通販申し込み方法

今号の新刊



餓狼伝説３
価格1280円　Mook　Vol.12

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんに注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報は全て書いてください）。

雑誌の流通の性質上（古い物はとくに）多少の汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

最後に…ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

ビデオ　GAMEST ORIGINAL VIDEO



バーチャファイター２ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

■バーチャファイター２
カメラモードを駆使したオープニング、晶の９段達成段位認定クリア、全キャラ対CPU戦パターン、連続技の数々、そして全国トップレベルのプレイヤーたちの対戦など。120分。



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん（仮）

■ヴァンパイアハンター
未だゲームセンターで大人気のハンター攻略ビデオ。
ゲームシステムの徹底分析、連続技集、対戦コーナーなど、初心者から上級者まで納得の仕上がりだ!!120分



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16
付録：解説書

■ヴァンパイアハンター全国大会収録ビデオ
５月３日に行われたゲーメスト杯争奪ヴァンパイアハンター大会の模様を収録。
全国大会を擬似体験できる１本だ。80分



餓狼伝説３ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書

■餓狼伝説３
エスエヌケイのヒット作、餓狼伝説シリーズの最新作を早くもビデオに！
大幅に変わったゲームシステムもフォローしてある、何もかも詰まった作品だ。70分

■ゲーメストオリジナルビデオ続々発売中！

ビデオの内容は、ちょっとほかでは見られないプレイなど収められているけれど、それだけではない！

これらのビデオは、増刊号や本誌の攻略記事の延長、いやさらに分かりやすくして君たち自身のレベルを格段に上げてくれる究極のゲームの参考書なのだ！

参考書といっても中には笑えるプレイや、ちょっとやそっとじゃマネできないようなテクニックなど、毎回趣向を凝らして編集しているのだ。

こっそり一人で見ても、友達とわいわい見ても良し。とりあえず気になるゲームのタイトルはチェックしてほしい。

絶対にソンはさせないぞ!!

MELTY GOODS



メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23



メルティキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-19



メルティマグカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22



メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-3



メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20

ただ今売れてますビデオ&CD!!

エアーコンバット22



エアーコンバット22
価格4900円　送料：H
通販番号：VIVL149

■ビクターから発売された「エアーコンバット22」の登場だ。ハイクオリティな映像はもちろんだが、BGMがまた良いのだ。このビデオ用にBGMがプレイとは別に収録され、CD未収録曲なども入っている期待の45分。

鉄拳



鉄拳ビデオ
価格4900円　送料：H
通販番号：VIVL147

■ビクターから発売されている「鉄拳」。これにはゲーメストの鉄拳チームが参加して、プレイから監修までかかわっているのだ。隠しキャラ、デビルカズヤもバッチリ収録されているぞ。ナレーションは銀河万丈だ。良いかんじ。見ごたえの70分。

お薦め新譜

バーチャファイター２ ダンシングシャドウ



バーチャファイター２ ダンシングシャドウ
価格3000円　送料：E
通販番号：TYCY5449

■東芝EMIからバーチャファイター２の世界を広げるアルバムが発売された。各キャラクターの歌が収録されている。おいらのおすすめはリオンの曲かな。

■読サビグッズは今回紹介している商品のほかにもいろいろあります。カタログをご希望の方は、130円切手を同封して、住所・氏名・電話番号を明記の上「カタログ欲しいよ～」係まで応募してください。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	３個まで……200円 ４個以上……400円
B	２個まで……100円 ３個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	１個なら……200円 ２個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：都築ナコルルテレカ１枚……100円(A)
龍虎２おとめ～ずポスター１組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形３体……500円(E)
極パロレポパ２冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



毒錆貴族 ドリル男爵XI世
愛機、愛妻号はすこぶる好調。でもポッケにタバコを入れたまま洗濯して大失敗。

ヘロー。諸君、もうビッグタオルは購入していただけたかドリ？
実際手に取ってみると思ったよりも大きくってびっくりドリ。
諸君も自分で確認するドリル～。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）: 0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

金額: 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名: 株式会社 新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数

送料　円

払込人住所氏名: 郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください

（電話番号　　―　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください

裏面の注意事項をお読みください。郵政省

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号（右詰めにご記入ください）: 0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

通常払込料金加入者負担

加入者名: 株式会社新声社 DSB 30

金額: 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

㋘屋瓦板

1995.8.30
瓦板第67号

鉄拳2入荷!イベントも ムックもこれから大いそがし!

楽しかった夏休みももう終わり。なごりおしいけど夏はまた来るよ!だから頑張って新学期も元気でいこうね。じゃ、一カ月のごぶさた、㋘屋瓦板のはじまりです

新作登場!鉄拳2・KOF'95が月間イベント!

今月の月間イベントは新作「鉄拳2」と「ザ・キングオブファイターズ'95」の5人抜き。両ゲーム共9月1日に基礎編のムックも発売されるから期待・大だね。

㋘屋のたくらみ AMショー号外無料配布

幕張メッセで開催されるAMショーにゲーメストも参加します。会場では、人気ゲームランキングや会場レビューなどを盛り込んだ「ゲーメスト号外」をその場で発行・配布します。さらに、このスーパープレミアムアイテムが㋘屋でも入手できる!13日(水)〜15日(金)に㋘屋に来ればその号外を無料配布!気分はもうインターネット(ウソ)。

会場の臨場感を君も味わってね!ちなみに号外は数回発行する予定です。さあ、ゲーメストの記事を先どりだヨ!

また東京店のみ㋘スタンプ40個を対象に15日分の入場チケットを10枚用意します。詳しくは店頭で聞いてください。

ストZERO最大奥義 リュウ&ケンVSベガ大会

今号で超スクープのストZERO隠し技、リュウ&ケンVSベガ。詳しくは巻頭を読んでもらうとして、㋘屋でこのモードによるタイムアタック大会を行います。エントリーは2人一組、同タイムの場合はスコアで順位をつける予定です。他人を守ってこそ自分をも守れる…。そんな大会だね。

アルバム発売記念!梨香姉ェからのプレゼント

ラジオ「ゲーマーズナイト」でおなじみの人気声優の松本梨香さんが、㋘屋のためにサイン入りポスターと色紙を書いてくれたよ!この色紙を㋘屋で梨香さん関連のCDまたは本・雑誌をお買い上げの方の中から抽選でさし上げます。スピードくじだからその場でわかるよ!色紙とポスター あわせて各店30枚しかないから早い者勝ちよ♡

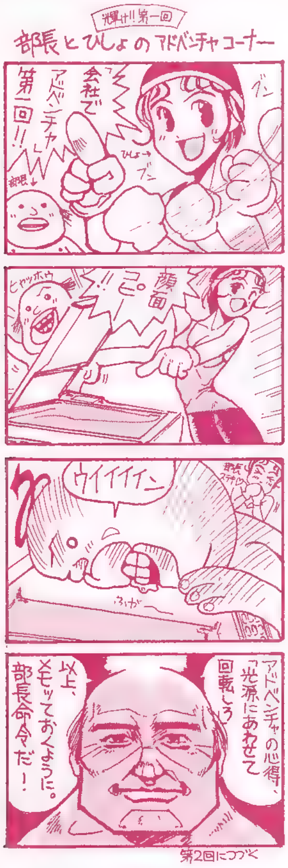
話題の人気グッズはここでチェック!

来た来た来たァ〜!ついにあの本格革製のテリージャンパーが完成、入荷しました!サイズはLとM、色は赤と青の都合4種類あります。両ソデ脱着可能のスグレモノ!革というだけあって入荷数は少ないのでもし見ることができたらぜひ試着してほしいな。品切れ中でもドンドン予約してね。

●テリー革ジャン　赤・青
L・M各種　3万9800円

また、こちらも問い合わせ殺到のグローブ、キャップはもう少しまってください。ごめんね!

●ルーレットオートガーダー(RAG)とは…
ストZEROで、オートガードを選ぶ人って「初心者」って思われがち。でも、オートガードは初心者だけのものではない!カーソルをおもむろにルーレットに合わせ、気合と共にキャラ決定。どんなキャラでも文句は言わず、そのかわりといってはなんだがオートガードをセット。これがRAGだ!編集部でも、結構愛好者が多いんだよね。㋘屋でもやってみてね。



9月上半期イベントスケジュール

2日(土)	ムック発売記念鉄拳2ゲーム大会 (東京・大阪同時開催)
3日(日)	ムック発売記念ザ・キングオブファイターズ'95ゲーム大会 (東京・大阪同時開催)
9日(土)	第2回チキチキ㋘屋リクエストゲーム大会 (東京・大阪同時開催) 当日は両店とも、最もリクエストの多かったゲームを用意いたします。ただし、基板の関係上あらかじめ用意したリストの中からの選択となります。ご了承ください。 なお、リクエスト方法や結果発表などは各店にお問い合わせ下さい。
10日(日)	豪血寺一族外伝〜最強伝説ゲーム大会 (東京・大阪同時開催) 7月に開催して大盛況だった豪外のゲーム大会を再び開催!最強コンビを組み、盤石の態勢で挑め!
15日(金)	AMショー　ゲーメスト号外配布サービス (東京・大阪同時開催) ゲーメスト編集軍団がまたもや会場にくり出し、現地アンケートをもとに製作し発行するゲーメスト号外。この号外を㋘屋でも無料配布します。情報は熱いうちにどうぞ。
16日(土)	ストZERO　リュウ&ケンVSベガタイムアタック大会 (東京・大阪同時開催) ZERO最大の技、リュウ&ケンVSベガ(CPU)の2対1バトル。このモードでのタイムアタック大会を開催します。2人一組でエントリー。ポイントはコンビネーションだよ。同タイムの場合はスコアで決定する予定です。
17日(日)	ムック発売記念ストZEROトーナメント大会 (東京・大阪同時開催) 使用キャラ無制限!ダンでもOKなんならルーレットでもOKだ!

東京内神田店

今回も東京店をより楽しんでいただくためのヒケツと極秘情報をお教えいたしましょう。

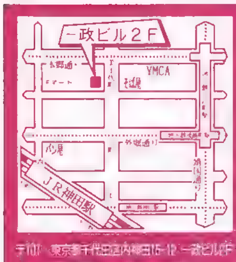
「店内のココを見て!」

まず何と言ってもカウンター。このまわりにはテレカから最新出版物、はたまたMTGと、知る人が見たら解脱しそうなナイスなアイテムがまっ先に並べられるスペースなのです。『㋘屋にゃ〇〇〇は入ってないだろう』なんて思われがちなモノも、(たま〜に)入荷したりするからビックリ!とにかくまずカウンターを注意深く観察、そして店員に聞こう!でも品切れの際は許してね。

もう一カ所刮目してほしいのがゲーメストバックナンバー棚の真向かい。クリアボードに入れ込まれた、過去コミゲで書かれた有名作家の読み切り作品などをディスプレイしています。原田将太郎、織倉まこと、道満晴明先生方の未収録作品は要チェック!コミゲのバックナンバーも熱いのだ。じゃ次回までバーイ(S)。


「ガンバード」発売記念 夏元先生サイン会
■1995、7/22東京店では漫画家の夏元雅人先生のサイン会が行われた。サイン会ははじめてという先生。いやいやどうして。ファンの方々には大喜びの一日でした。

●今月の定休日11日



〒101 東京都千代田区内神田1-5-12 一政ビル2F
TEL 03-3293-8321
営業時間 12:00〜19:00

大阪上六店

今月も大阪名物同人誌の紹介です。

●「シータロムEX」
吉崎観音先生責任編集の同人誌。シータロム本はほかにもあり。

●「ごもくそば」
吉崎観音先生のアシスタントをなさってるあかつきごもくさんの個人誌です。可愛いよ!

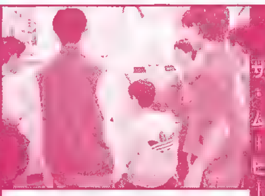
●「FFVI EX」
碧麻あてねさんによるFFVI本。FF本はほかにもあります。

●「天使の犬2」
戸川花丸さんによる格ゲー18禁本。独特なタッチでグー!

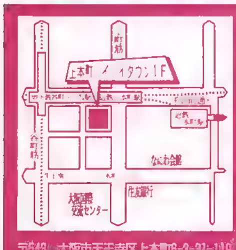
●「Vachicalist」
G-ヒコロウ先生も寄稿する18禁本。このサークルの本は数多くあつかっています。

今回は以上。なお、紹介した同人誌品切れの際はごめんなさい。

■大阪㋘屋アルバイト募集!
大阪㋘屋でアルバイトをしてみないか?条件は土日を入れて長期の方。学生不可。詳しくは電話でお問い合わせください。写真付き履歴書をお送りくだされば折り返しご連絡いたします。我々は君の力を求めている!


ストリートファイター ザ・ムービー大会
■1995、8/6大阪店で開催されたストリートファイターザ・ムービー大会。ゲームを実写に作り直したヒーローたちがあくなき闘いを繰り広げた。しかし、あの音声は…!

●今月の定休日11日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
TEL 06-775-3348
営業時間 11:00〜19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

本へのコメントは、書いてから削りに削って、やっと頁に納めている。その中にサークルさんのコメントも入れてるけど、がんばりましたとか、愛はあふれてますかとかのコメントばかりでがっかりする。400字書いたのを濃縮して40字にした、というくらいのものを書いてきてほしいぞ。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月14日発売号締め切りは9月5日、10月30日発売号締め切りは9月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

誰か為に銃声は鳴る



臥待月影次個人誌、A5判44頁オフ。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ジョンVSダニー&デミの、アウトフォクシーズ本です」

一つの話を初めから終わりまで描き上げ、一本の漫画にまとめあげているのは立派。絵はまだまだだが、十分読めるし、後味もいい。

（〒733 広島県広島市西区中広町2-17-26-201川久方「D」係）

MASS!

アレレのレ発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「好きだ!! という勢いだけで作ってしまった本です」



1〜3頁ギャグ&ジャッキー&サラの10頁シリアス。今一歩の踏み込んだ個性がほしいところだが、絵、ネタ、校正どれも標準レベルをクリア。

（〒377-04 群馬県吾妻郡中之条町横尾1662-1 角田礼子）

伊賀ものだもの



ウゴウゴルーガ発行、B5判50頁オフ、表紙カラー、箔押し。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「もうとにかく服部半蔵の本としか…。他は家族と牙神と十兵衛あたりが出ばってます」

ギャグありシリアスありの真蔵溺愛気味半蔵の本。半蔵ファンは押さえておいて正義。

（〒335 埼玉県戸田市中町1-7-37 水田陽子）

THE SPECIALIST



B. COURAGE発行、B5判32頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「強く、逞しく、男らしいテリーが好きな方へのテリー本」

ある意味、生きたテリーを描けているショートギャグ本。

（〒125 東京都葛飾区金町3-17-13 杉本朗）

RIBON



GATCHAMAN発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替＋40円切手にて。

「とにかくケンが好き。という方へ」

ムービー主体のケン&リュウ本。少年時代、青年時代両方アリ。プラトニックでほのぼの。スペル変じゃない？

（〒509-61 岐阜県瑞浪市稲津町小里1015-1 大島明子）

チャイニーズサイコストーリー



りとるくらぶ発行、B5判22＋24頁コピー、表紙色上質。300円の無記名小為替＋270円切手で。

「KOF'94中国中心本です」

中国チームのギャグ本とシリアスラブコメストーリー本のセット。アテナ&ケンスウファンなら押さえて損なし。

（〒238 神奈川県横須賀市三春町5-58 A-506 平良真由美）

森のくまさん



イカスミパンチスペシャル発行、B5判20頁オフ。200円の無記名小為替＋190円切手で。

「鉄拳が好きな方、どうぞよろしく」

ボリューム不足だけどギャグは手慣れてて面白く読める。

（〒335 埼玉県戸田市上戸田5-2-6-401 兼本淳子）

必殺マニュアル wazadass

水無月工房発行、A5判166頁コピー。900円の無記名小為替＋390円切手で。

「超必殺技から隠れキャラ使用コマンドまで！ 全78タイトルの必殺技コマンド集です」

機種問わずの格闘ゲームコマンド集。コマンドだけならこれ1冊あれば、まずOK。

（〒299-11 千葉県君津市練木24-6 水野義範）

おうちでコミケ 第5・6合併号

WILD SIDE発行、B5判76頁オフ、表紙4色。300円の無記名小為替＋240円切手にて。

「一周年記念ということで、『売れる同人誌の作り方読本』というB6本の付録付きです」

イベントに参加できない人をメインターゲットとした通販情報誌。企画に気持ちを向けすぎては、只のサークル誌になってしまう。通販情報誌たる部分にさらなる工夫を。

（〒444 愛知県岡崎市天白町河原56-2 乙部方「GM・うちコミ係」）

乱一眈



菊華章発行、A5判44頁オフ、箔押し。600円の無記名小為替＋90円切手にて。

「女性向きの真侍魂小説本です。覇王丸×右京が基本にある牙神×右京のお話です」

H度は低く、キャラを描く。動けない右京と、それを斬らない牙神。この二人の関係にあなたは何を見いだすか……。

（〒560 大阪府豊中市柴原町2-2-15 ペイサージ柴原302 水野方 赤井真貴）

天使の犬



PONPALAS発行、A4判44頁オフ、表紙カラー。1000円の無記名小為替＋310円切手にて。

「今回は真サム、ヴァンパイア、バーチャ2です」

ガル×ナコ&リムなど。18歳未満の方の購入は禁止です。

（〒814 福岡県福岡市早良区賀茂2-17-6-A105 川竹方 戸川花丸）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアの販売広告については、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、うすすぎる字で書かれたものは、掲載できません。









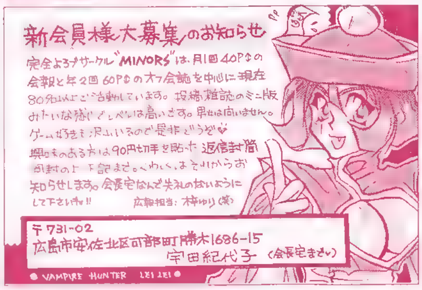






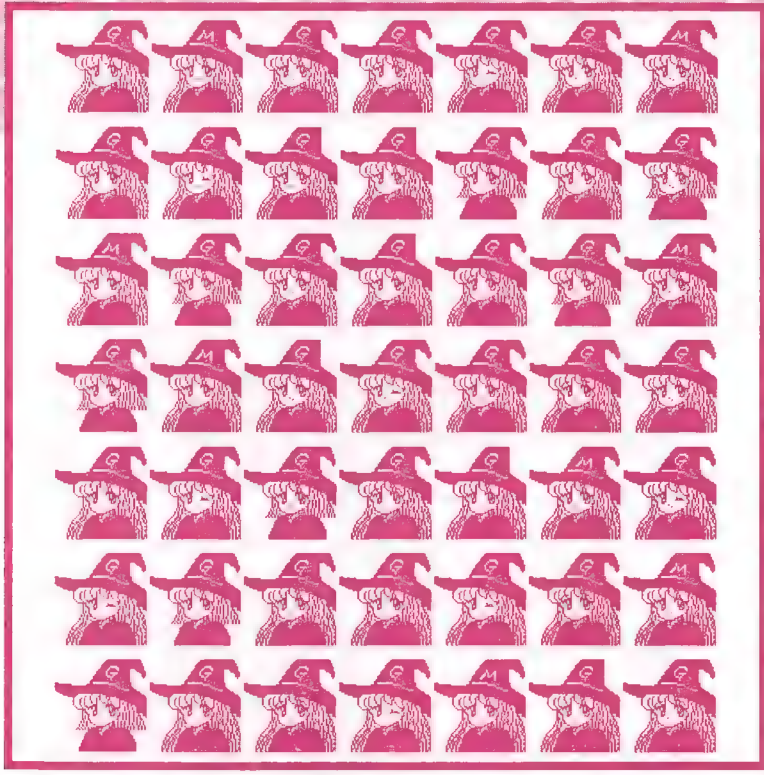






「DISTINCTION」パズル

出題：APAPA



解き方

前号のパズルがないのは、僕の都合じゃなくって、ページの都合だかんね。休まないで～なんて言われても困るのコトよ。
はっ、考えてみたら今回のパズルは、ゲームとちっとも関係がないぞ。う～ん、まいっか。

さて今回は、いっぱい並んでいるむーちゃんの個性を見分けてもらおう、という問題。
7×7の計49個並んでいるむーちゃん（に見えないという意見は却下だぁ）のカットだが、同じように見えて、実は全部が同じわけではない。
さて、49個のむーちゃんズの中、いったい何種類のむーちゃんがいるでしょうか？

ということで解答は「何種類のむーちゃんがいるか」とします。髪の毛が2～3ドットだけ違う、なんてのはないから安心して解くべし。印刷のヨゴレやカスレも無視してね。
解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、9月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『DISTINCTION』係に送ってほしい。
正解者の中から、息慮凝心（そくりょぎょうしん）を実行してる5人を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、注意力で解くのだっ!!

6月30日号 当選者発表

さて、前回の『修繕パズル2』は、正答率42％、難易度アンケートはVH17％、H28％、N28％、E20％、VE7％となり、ハード寄りノーマルという結果になった。
『餓狼伝説3』だというのはすぐ気がつくけど、そこからパーツを漢字のどの部分に当てはめるのかは、ちゃんとコピーなどを切り抜くのが確実だったみたいだね。
それにしても、解答に関係ないけど、(C)のパーツを『伝』のにんべんとしてる人がとっても多いけど、それ、違ってるよ。『伝』の字のパーツではあるんだけどね。

当選者

PN 吉村 耕君（神奈川県）
北谷洋平君（和歌山県）
服部靡藏さん（福岡県）
内藤 哲君（新潟県）
PN B：MOONさん（宮城県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪
いば・ぴー君、常識は多数決で変わる。それぞれの生活集団によっても、また、時代によっても変わり、逆転するものだ。ある常識が、時間的、または空間的ずれによって非常識になるなんて、ごくありふれたことだぜ。依田君、募集するのは『新しいパズルのアイデア』か『その問題』または『完成度の高い既存パズルの新問題』だよ。S・REM君、ステージSで避けまくってる？ 山口の椎木君、僕は『戦場の狼』のスコアネーム入れ音楽と『スペースハリアー』の音楽のほうが似てると思う。らいすた君、物の価値、特にマンガなどの作品の価値は、人によって大きく変わっちゃうから難しいのよ。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週う～。

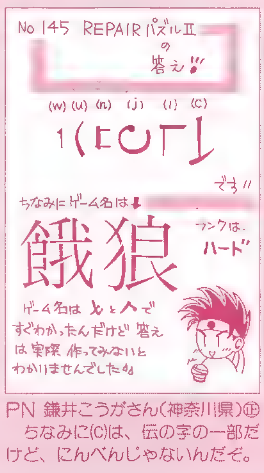
今月の残念賞



PN 高野すずきさん（大阪府）[illegible]
(W)のパーツ、どっかになくしちゃってるぞぉ。切り抜きは正道。



PN Jun・PIERREさん（大阪府）
㊤味のある絵はいい。けど誤植のPをそのまま書いて来ちゃいやん。



PN 鎌井こうがさん（神奈川県）㊤
ちなみに(C)は、伝の字の一部だけど、にんべんじゃないんだぞ。



PN かみしろ慶君（埼玉県）㊤
誰が為に戦う～♪ 答え合ってるのに、全っ然わからん！って!?



PN 岩間一郎君（三重県）㊤
今号のむーちゃん改造計画。改造というより、コスプレじゃな。

ゲーメストの本



謎本シリーズVOL.13
鉄拳の謎

生い立ち、人間模様、大会参加の動機 ──荒野に集まった面々の、真実の鍵がここにある！　表紙はヴァンパイア　ハンター〝闇のイラスト&コスプレ大会〟でザベルを描いた藤本敦夫氏。そのほか美しいCGイラスト満載。この本を読めば鉄拳２がますます面白くなる！

定価880円

ゲーメストZ文庫オリジナル

幻世神話ラスト・ラグナロク 1

9月20日発売

著者：三宅一明 with M2　イラスト：此路あゆみ

夏休み最後の週、高校三年生の御剣征人は妹の真名を連れ、親友たちとともに街へ出た。その帰路、地下鉄にて彼を襲ったのは人肉を食らう大百足の群れだった！　古代神話の神々が次々と現世に転生する超スペクタルロマン。最終神戦伝説ここに開幕！



定価590円



サイバーボッツ設定原画集（仮題）

サイバーボッツファンにはよだれものの超マニア向けデータ集。カプコン秘蔵のイラストラフや設定資料、描き下ろしカラーイラストを、迫力のA4サイズで大公開！　ボッツならではの魅力を最大限に引き出します。期待して待っててね。

予価1800円（A4判）

スーパーリアル麻雀のひみつ♥　愛読者アンケート・テレカプレゼント当選者発表

柴田圭君（北海道）／畠山亮君（北海道）／真坂正道君（北海道）／真山拓也君（宮城県）／中島満寛君（茨城県）／寺田雅弥君（茨城県）／桑原健君（千葉県）／新谷育郎君（千葉県）／菅原剛君（千葉県）／藤本亮君（東京都）／川辺篤史君（神奈川県）／菊池淳君（神奈川県）／浜和之君（神奈川県）／草野誠君（神奈川県）／新井規弘君（神奈川県）／長澤潔君（神奈川県）／三浦義雄君（富山県）／平井智徳君（岐阜県）／山田和孝君（愛知県）／松原実紀人君（愛知県）／大東信太郎君（愛知県）／園田稔幸君（滋賀県）／玉寄哲生君（大阪府）／平井貴士君（大阪府）／久保知雄君（和歌山県）／山下竜弥君（鳥取県）／皿海幸典君（広島県）／中崎賢二君（山口県）／伊佐治創君（福岡県）／佐藤誠君（宮崎県）

アンケートにご協力ありがとうございました。

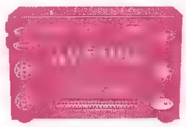
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN



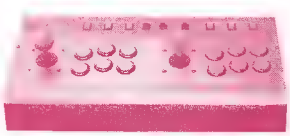
¥38,000

シグマAV-5000



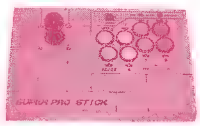
¥26,000

PANA CUSTOM



¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

VEGA 9000DX

スーパーストII対応



¥53,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト予約受付中



FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます!

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO-GEO CD



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に♯を押してください」

基板情報なら➡567890♯
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891♯
レーザーディスクなら➡567892♯

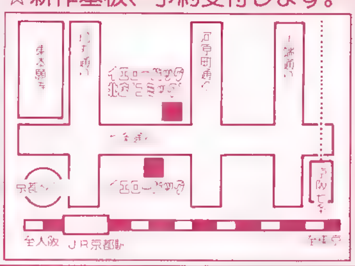
案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に♯を押してください」

➡□□□□□□□□□□♯

案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
R-TYPE 10K
R-TYPE Ⅱ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル・鋼鉄 各10K
Mr. ヘリの大冒険 68K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
クイズF1, 1, 2フイニシュ3K
ロードランナーⅠ～Ⅳ 各28K
スペランカー 18K
スパルタン X 18K

SNK
サターンofサターン 68K
A, S, O, 18K
カイロスの鍵 6K
名人戦(将棋) 10K
ストリートスマート 8K
脱獄 3K
ジョイフルロード H付 20K
原始島 8K
ギャングウォーズ 10K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
F, H, ダイナマイト 3K, WHⅡJET 3K, ガンガン行進曲 8K, ギャラクシーファイト8K
雷神伝説 10K,

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
魔界村 22K
戦場の狼 8K
虎への道 10K
サイドアーム 10K
マッドギア 5K
アレスの翼 20K
SF-1 18K
SF Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ブラックドラゴン 18K
ラストデュエル 15K
ナイツオブザラウンド 15K
ブニッキーズ 8K
マジックソード 20K
USネイビー 18K
マッスルボマー 5K
マッスルボマーDUO 10K
チキチキボーイ 32K
スーパーストⅡ 特価
スーパーストⅡ X 特価
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス(センサー2ケ付) 5K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フィグゼイド 8K
達人 7K
達人王 15K
ドギューン 15K

コナミ
イーアールカンフー 20K
ヘクシオン 5K
ストラテージX 25K
ツタンカーム 35K
バンクショット 5K
ザ・ハスラー 8K
アミダー純正 | -12V 38K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 30K
学園のすすめ・リングの王者各5K
ピットファイター 10K
ファイナライザー 8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーへリ・コブラ (C) 8K
ブーヤン (C) 8K
サーカスチャーリー 18K
ハイパーオリンピック 18K
ハイパーオリンピック84 20K
パロディウスだ 12K
ジャイラス 25K
サプライズアタック 5K
出たなツインビー 12K
マーシャルチャンピオン 10K
ジャングラー 25K
グリーンベレー 8K
メインスタジアム 10K

ジャレコ
E. D. F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ぶたさん 28K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
サイバトラー 10K
武田信玄 10K
エクセリオン 8K

セガ
フリッキー 28K
スケ番雀士竜子 H付 18K
脱衣ちゃん雀荘 H付 12K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
レッスルウォーE. SWAT各5K
コラムス 5K
コラムス 2 5K
スタックコラムス 3K
獣王記・オーライル 各5K
コットン 12K
ハンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 15K
スクランブルスピリット〃 12K
ラフレーサー S付 〃 12K
ダンクショット S付 15K
ザクソン 純正 25K
ガルディア 12K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールⅡ 28K
モンスターランド 12K
ハーニングライバル 20K
ダークエッジ 20K

タイトー
スペースインベーダー 45K
クイックス 純正 38K
アルペンスキー 55K
ジャングルキング 45K
飛龍の拳 18K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 15K
ガルメデス 5K
タイガーヘリ 7K
べんべろべー 18K
大旋風 5K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ビット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 5K
中華大仙 5K
功里金団 6K
バブルボブル 35K

スーパークイックス 8K
バトルレーン 5 10K
ヒットジアイス 5K
特殊部隊 UAG(海外) 12K
飛翔鮫(F. SHARK) 5K
ヘビーユニット 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 12K
ラスタンサーガ 2 8K
あしたのジョー 5K
インセクターX 5K
パニックロード 8K
究極タイガー 10K
ゴールドメダリスト 海外版 5K
スラップファイト 6K
女子バレー 5K
キック&ラン 3K
アルバレスタ 12K
エンパイアシティ 10K
クロスシューター 8K
ネクストスペース 3K
ダッシュ野郎 18K
バラメデス・フリップル 各3K
ピンポンキング 5K
レインボーアイランドEXT28K
女三四郎 25K
黄金の城 35K

F-2 マザーボード
ブリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズバク大冒険 18K
キャメルトライ センサー付20K
ハットトリックヒーロー 6K
麻雀クエスト 10K
ドリフトアウト 5K
忍者キッズ 6K
MJ-12 10K
ダイノレックス 8K
ドンドコドン 12K
※ マザー不要の場合 -5K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)
※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

デコ
空牙 15K
空手道 12K
バルダーダッシュ 3K
キャプテンアメリカ 12K
ロボコップ 8K
サイコニックオスカー 15K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リハレーション 6K
デスブレイド 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 12K
スクランブルエッグ 18K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
WWFレッスルフェスト 3K
ドッチボール 3K
ビーチバレー 3K
コンバットライブス 3K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ(連珠) 8K
クレージークライマー 88K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 5K
タスクフォースハリアー 8K
ゴモラ 12K
アクロバットミッション 5K
ノバ2001 18K
アトミックロボキット 10K

クイズ各種
学園パラダイス, ココロジー、TV合衆国, 各2K
ココロジー2 パニクルファンタジ 365 アテナのハテナ 各3K

テクモ
忍者龍剣伝 10K
スターフォース 25K
スーパーピンボールアクショ10K
ピンボールアクション 5K
シルクワーム 8K
ワールドカップ 90 3K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 10K
アルゴスの戦士 18K
リムロッキンバスケット 5K
ワイルドファング 10K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K

ナムコ
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 38K
爆突機銃艇 25K
ブラストオフ 20K
メルヘンメイズ 48K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
スーパーパックマン 45K
アサルト 純正パネル付 75K
ドラゴンセイバー 25K
未来忍者 35K
マーベルランド 28K
ワルキューレの伝説 65K
オーダイン 50K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
ワンダーモモ 78K
スカイキッド 58K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
リブルラブル 58K
エメラルディア 3K
エクスバニア 5K
ティンクルピット 8K
スーパーワールドコート 8K
クレートスラッガー 3K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン 18K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(C) PⅢ 15K

その他
ヨットマン 58K
バルーンブラザース 3K
ウルトラマン・クラックス 各3K
ミスターDO (C) 5K
アグレス 5K
ファイアートラップ 5K
マーカム 8K
プログレス 10K
F1グランプリ Ⅱ 5K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 5K
SDガンダム 3K
機動戦士ガンダム 5K
オーマイガー 3K
ブレイゾン・STG 各5K
リバーパトロール 純正 68K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ガルフストーム 10K
ドンキーコング 58K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 22K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーハード(C) 28K
ファニーマウス 12K
アンブッシュ 10K
エアーウルフ 12K
カウンターラン 10K
キャッスルオブドラゴン 5K
キースー&ルーシー 10K
ニュージグザグ 10K
ソニックウイングス 10K
カンガルー 25K

一発台・連台
シルバーランド 58K
ベラちゃん 58K
バーディ 35K
キャプテンスタントマン38K
ボレンチ 38K
フェニックス 35K
フェニックス(C) 18K
プレアデス (C) 18K
〇〇豊条(現在のパンプレ)
・スペースストレンジャー
・与作(ゴン平のコピー?)
・ギャラクシーウォーズ
モノクロビデオ出力 各35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ 貝物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大雪界 雀師, 放浪記 按, カメラか僧, 大予言, ねるとん紳士団, 各 2K
早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッと E雀, とってもE雀 熱血グランプリギャル, 各 4K
トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 吉本劇場、爆発純情伝, 沈黙の艦隊、実録ラブストーリー、クリニック、占い伝説、ラマン、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各6K

舞妓花 6K
華をやらねば 6K
Sリアル Ⅲ 25K
スーチーパイ 10K
ファイナルロマンス 25K

大型筐体の迫力が各家庭で

ダライアス (3画面) 38K〇
アフターバーナー Ⅱ (a) 20K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 48K〇
サンダーブレード (a) 18K
バトルシャーク 12K
ウェック ルマン (a) 15K
エンフォース 10K
W. G. P. 8K
アウトラン (a) 48K
レール チェイス (a) 28K〇
パワードリフト (a) 48K〇
ラッド モビール 28K
アクアジャック 10K
ギャラクティックストーム 98K〇
ナイトストライカー 88K〇
スーパーハングオン (a) 28K
スーパーモナコGP (a) 20K
ダライアスⅡ (2画面) 20K
ウォーリアブレイド (〃) 18K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ーハーネス、音声アンプ等、2K～5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター) +JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

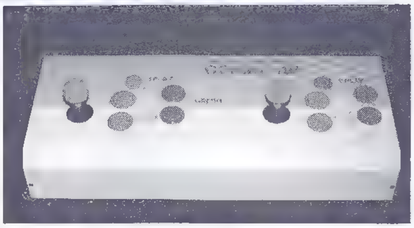
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

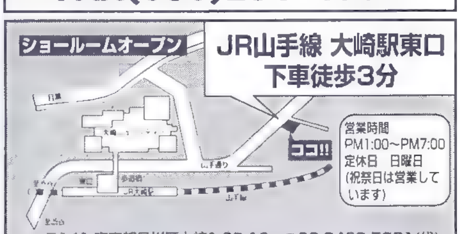
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

OPEN

中古基板コンボAVあります

パソコン&ファミコン
遊コン
CYBER MEDIA SPACE

〒700 岡山市表町3丁目5番地120
TEL(086)231-1835
FAX(086)231-4907



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

1年間保証

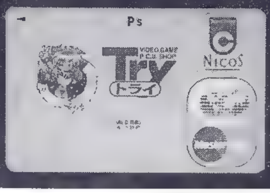
"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。NICOSカード、マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

バーチャファイター２ 高額買取中！貴方の部屋まで引き取りにいきます。

スペランカー	20,000
スペランカーⅡ	35,000
野球格闘リーグマン	40,000
ボンバーマン	8,000
四川省	5,000
四川省Ⅱ	10,000
フック	15,000
スパルタンX	15,000
ビジランテ	5,000
テクモ	
雷電	20,000
電龍	10,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	5,000
ワールドカップ'90	5,000
ワールドカップ'94	8,000
ティードオフ	2,000
ジェミニウイング	9,000
忍者龍剣伝	10,000
ガズラー	25,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
ターボフォース	5,000
ウェルトリス	2,000
爆烈クラッシュレース	18,000
スーパーフォーミュラ	1,000
F1グランプリ	1,000
ハットリス	2,000
スーパーバレーボール	1,000
スーパーバレーボール'91	2,000
UPL	
バンダイク	5,000
NOVA2001	28,000
ムスタング	7,000
アクロバットミッション	5,000
オメガファイター	7,000
ジャレコ	
ガンディーラ	3,000
実力!!プロ野球	3,000
ビッグストライカー	3,000
ぶたさん	30,000
伊賀忍術伝	8,000
ファンタズム	5,000
64番街	10,000
魔魁伝説	5,000
破兆	10,000

エクセリオン	5,000
テクノスジャパン	
ビーチバレー	3,000
出世大相撲	20,000
ザインドスリーナ	8,000
ダブルドラゴンⅢ	2,000
コンバットライブス	2,000
ドッヂボール	2,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	特価
ウルトラ警備隊	特価
機動戦士ガンダム	特価
機動戦士ガンダムEX-REVUE	特価
マジンガーZ	特価
マクロス	15,000
マクロスⅡ	10,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
戦国エース	25,000
東亜プラン	
バツグン	40,000
バツグン（ショーVer.ロム）	10,000
達人王	18,000
ゴークス	5,000
フーピー	5,000
フィグゼイド	8,000
ヘルファイヤー	5,000
テキパキ	20,000
アウトゾーン	10,000
カネコ	
ビーラップボーイズ	25,000
爆烈ブレイカー	8,000
富士山バスター	8,000
ギャルズパニックⅡ	35,000
ギャルズパニックⅡSPエディション	35,000
その他（シューティング）	
ハイパーデュエル	13,000
魔法大作戦	25,000
疾風魔法大作戦	20,000
ダブルウイングス	15,000
ハチャメチャファイター	10,000
ノストラダムス	12,000
エアーウルフ	10,000
ギガンデス	12,000
スーパーX	30,000
ウォーオブエアロ	10,000
イスパイアル	10,000

マーカム	8,000
その他	
ブランディア	18,000
サバイバルアーツ	30,000
ヒーテッドバレル	18,000
バトルクロード	特価
タンクバスターズ	6,000
カイロスの館	7,000
サンダーライトニング	3,000
ガンネイル	15,000
テラクレスタ	10,000
カベール	7,000
ボンジャックツイン	15,000
ブランディア	18,000
牌砦	3,000
へべれけのぽぷーん	8,000
ぽいっと	3,000
燃えよ！ゴンタ	8,000
ガンバレゴンタ2	10,000
上海	5,000
スーパー上海	30,000
グランドストライカー	8,000
SNK	
パドルマニア	5,000
スカイアドベンチャー	15,000
ストリートスマート	2,000
ギャングウォーズ（P無）	15,000
バトルフィールド（P無）	3,000
スーパーチャンピオンベースボール	1,000
麻雀	
プリティセーラー18禁	38,000
プリティセーラー2	特価
セーラーウォーズ	20,000
スーパー㊙版	25,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	28,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	特価
スーパーリアル麻雀PV	特価
プリンセスリーグ	5,000
アイドル雀子スーチーパイ	特価
アイドル雀士スーチーパイⅡ	特価
クイズ麻雀早くやってよ	20,000
ねらえトップスター	2,000
麻雀競馬王	2,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	5,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
ギャルの告白	3,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
キャンパスハンティング	2,000

7次元の妖精達	2,000
ねるとん麻雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀大予言	2,000
お雀子クラブ	3,000
麻雀ファンクラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
祇園花	5,000
麻雀華弥生	5,000
クイズ	
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
クイズ学問のススメ	3,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
アメリカ横断ウルトラクイズ	15,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
クイズ人生劇場	7,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズぱにくるふぁんたじー	2,000
サッカーPCB	
セイブカップサッカー	3,000
グランドストライカー	8,000
ビッグストライカー	2,000
ワールドカップ'90	5,000
ワールドカップ'94	8,000
テクモVゴールサッカー	8,000
ドリームサッカー'94	8,000
プレミアサッカー	8,000
サッカースーパースターズ	特価
ザ・Jリーグ1994	特価
JリーグサッカーVシュート	特価
下取りコーナー	
バーチャファイター2（貴方の部屋まで引取りにいきます）	相談
ヴァンパイアハンター	相談
X-MEN	相談
エイリアンVSプレデター	相談

ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
サイバーボッツ	相談
キャディラックス	相談
エリア88	相談
ロストワールド（P付）	相談
ウィロー	相談
ニモ	相談
天地を喰らうⅡ	相談
ファイナルファイト	相談
キャプテンコマンドー	相談
ワンダー3	相談
ライフフォース	30,000
沙羅曼蛇	23,000
グラディウス（ロム）	35,000
グラディウスⅡ	20,000
グラディウスⅢ	20,000
XEXEX	23,000
ウルフファング	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
ドルアーガの塔	相談
イシターの復活	相談
アサルト	相談
ファイネストアワー	相談
フェリオス	相談
メルヘンメイズ	相談
KOF'94	相談
プリティセーラー18禁	相談
スーパーリアル麻雀PⅣ	相談
スーパーリアル麻雀PV	相談
恋のホットロック	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談



トライオリジナルキャラクター

セガ



エアロシティ ￥130,000

セガ



アストロシティ ￥250,000

エス・エヌ・ケイ

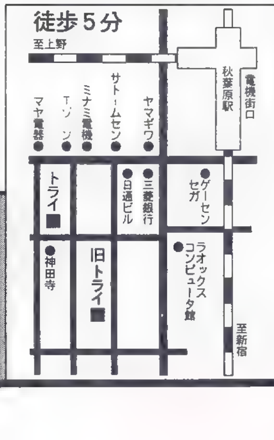


ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ￥140,000

マリンゲーム



ローリング機構付
25インチACE ￥80,000



株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10～7時30分 日曜日は11～6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

カプコン



ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
ストリートファイター ザ・ムービー	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
パワードギア（ロム）	特価
スーパーマッスルボマー（ロム）	特価
ヴァンパイア（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター（ロム）	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	特価
スーパーストⅡ（ロム）	4,000
CPシステムマザー	特価
U.S.ネイビー	23,000
エリア88	80,000
戦場の狼Ⅱ	20,000
マジックソード	23,000
ザキングオブドラゴンズ	15,000
キャプテンコマンドー	25,000
ナイツオブザラウンド	16,000
天地を喰らう	30,000
カプコンワールド2	8,000
ロストワールド（P付）	120,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
セクションZ	17,000
1943	12,000
ブラックドラゴン	22,000
F1ドリーム	2,000
魔界村	18,000
サイドアーム	8,000
マッドギア	5,000
アレスの翼	15,000
バルガス	10,000

NEO GEO業務用



MV-1FZ（NEO GEOマザー）	特価
MV-1（NEO GEOマザー）	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
ダブルドラゴン	特価
ギャラクシーファイト	特価
クイズキングオブファイターズ	特価
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	10,000
ファイトフィーバー	16,000
痛快GANGAN行進曲	8,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	3,000
雀神伝説	18,000
トップハンター	15,000
パワースパイク2	4,000
オペレーションラグナロク	12,000
ワールドヒーローズ2JET	3,000
Fヒストリーダイナマイト	3,000
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
得点王	3,000
得点王2	5,000
餓狼伝説2	2,000
ビューポイント（新品）	20,000
ビューポイント（中古）	15,000
龍虎の拳	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
アンドロデュノス	3,000
キングオブザモンスターズ2	2,000
ニンジャコマンドー	5,000
ベースボールスターズ2	2,000
ラストリゾート	7,000
ミューティションネイション	2,000
サッカーブロール	2,000
フットボールフレンジー	3,000
餓狼伝説	2,000
スラッシュラリー	4,000
ロボアーミー	3,000
8マン	3,000
2020スーパーベースボール	4,000
戦国伝承	3,000
ゴーストパイロット	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボーリング	7,000
サイバーリップ	5,000
ザ・スーパースパイ	4,000
ライディングヒーロー	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	7,000
マジシャンロード	7,000
NAM-1975	7,000
フライングパワーディスク	8,000
ASOⅡ	6,000
ラギ	10,000
ジョイジョイキッド	7,000

ナムコ

鉄拳	特価
アウトフォクシーズ	特価
マッハブレイカーズ	特価
ニューマンアスレチック	15,000
エメラルディア	3,000
グレートスラッガーズ	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
F／A	17,000
バーニングフォース	28,000
スプラッターハウス	28,000
スーパーワースタ'93	10,000
スーパーワールドコート	8,000
ピストル大名の冒険	13,000
リブルラブル	30,000
ドラゴンバスター	38,000
バラデューク	30,000
ディグダグ	35,000
ラリーX	70,000
ニューラリーX	70,000
メトロクロス	45,000
バックランド	40,000

セガ

バーチャファイター（基板一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2（基板一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
ぷよぷよ	特価
ぷよぷよ通	特価
ポトポト	2,000
ずんずん教の野望	10,000
タントアール	3,000
イチダントアール	10,000
スタックコラムス	3,000
コラムスⅡ	5,000
アラビアンファイト	25,000
ダークエッジ	25,000
ウォーリーを探せ（P無）	3,000
M.V.P.	2,000
ブロクシード	3,000
モンスターランド	10,000
ワンダーボーイ	12,000
コットン	15,000
琉球	2,000
ベイルート	5,000
テトリス	7,000
レッスルウォー	2,000
パーフェクトビリヤード	5,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
スラムダンク	特価
対戦ぱずるだま	特価
マーシャルチャンピオン	10,000
特殊部隊ジャッカル	15,000
出たな!!ツインビー	13,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ガイアポリス	20,000
プレミアサッカー	8,000
パロディウスだ！	12,000
ローラーゲームズ	8,000
メタモルフィックフォース	38,000
パンクショット	4,000
沙羅曼蛇	32,000
グラディウスⅡ	28,000
スーパー魂斗羅	40,000
Mr.五右衛門	8,000
リングの王者	5,000
餓流禍	23,000
シティボンバー	18,000
魔獣の王国	75,000
コンバットスクール（P付）	45,000
ジャイラス	25,000
ジャイラス（海外）	5,000
M・I・A	20,000
ハイパーオリンピック	10,000
ハイパーオリンピック'84	18,000
ハイパースポーツスペシャル	18,000
メインスタジアム	10,000
ブーヤン	25,000
タイムパイロット'84	25,000
タイムパイロット（海外）	10,000
スーパーバスケットボール	3,000
新入社員とおる君	10,000
クライムファイターズ2	10,000
サプライズアタック	3,000
サーカスチャーリー	10,000
XEXEX	30,000

タイトー

エレベーターアクションリターンズ	特価
バブルシンフォニー	特価
カイザーナックル	特価
グリッドシーカー	特価
ファイティングホーク	5,000
クライムシティ	8,000
ガンフロンティア	58,000
ツインイーグル	12,000
バイオレンスファイト	15,000
地獄めぐり	6,000
ジャングルキング（海外）	20,000
龍神	12,000
スラップショット	5,000
アラビアンマジック	28,000
チャンピオンレスラー	3,000
スーパーQix	10,000
リングファイター	3,000
サンダーフォックス	20,000
ラスタンサーガ	20,000
ワードナの森	5,000
黄金の城	35,000
ダイナマイトリーグ	1,000
ハレーズコメット	15,000
エクスターミネーション	15,000
究極タイガー	12,000
キック&ラン	3,000
Dr.トッペル探検隊	5,000
パラメデス	3,000
フリップル	3,000
ピット&ラン	6,000
火激	3,000
スーパーマン	12,000
ビクトリアスナイン	15,000
ファイナルブロー	10,000
ルナーク	10,000
ドンドコドン	10,000
ああ栄光の甲子園	10,000
デッドコネクション	10,000
メイズオブフロット	8,000
忍者キッズ	10,000
ハットトリックヒーロー	10,000

データイースト

ダークシール	15,000
ウルフファング	58,000
ダークシールⅡ	12,000
ウエスタンエクスプレス	20,000
タンブルポップ	4,000
ロボコップ	8,000
迷宮ハンターG	25,000
カルノフ	10,000
魔境戦士	8,000
空手道	10,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	5,000
アクトフェンサー	9,000
チェルノブ	28,000
ファンキージェット	8,000
クルードバスター	4,000
キャプテンアメリカ	10,000
スタジアムヒーロー	1,000
コブラコマンド	5,000
シークレットエージェント（海外）	5,000
ジェネシス	7,000

アトラス

首領蜂	特価
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	20,000
オーマイガー	2,000
ブレイゾン	3,000
ボラックス	3,000

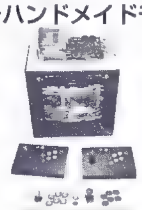
ビスコ

ガルメデス	5,000
アースジョーカー	5,000
キース&ルーシー	10,000
ドリフトアウト	3,000

アイレム

パウンドフォーパウンド（P付）	10,000
大工の源さん	4,000
トンマ	8,000
クロスブレイズ	12,000
ドラゴンブリード	13,000
ムーンパトロール（海外）	10,000
メジャータイトル	9,000
妖獣伝	5,000

18インチハンドメイドモニター



新品￥68,000　中古￥46,000

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス 付￥98,000

ストⅡタイプ ￥70,000

別売コントローラー（重り付） ￥10,000

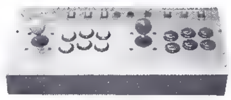
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



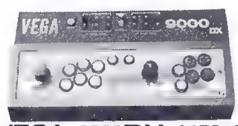
AV-5000 ￥26,000

KIC



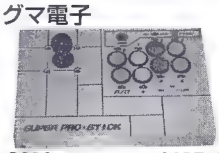
PANACUSTOM ￥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ￥53,000

シグマ電子



Σ-8000 ￥15,800

KIC



PANA TWIN ￥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ￥7,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

キミのカイタイ虫がさわく。あ～宇宙堂で買いたい！買いたい！買いた～い!! そんなキミの心にジャストミート！

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!



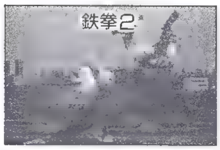
あ行	
アルチメイトテニス	12,000
アステリクス	15,000
アグレス	6,000
アルファックス	12,000
アップンダウン	40,000
アルゴスの戦士	有るごす
阿修羅ブラスター	9,000
R-TYPE LEO	16,000
イカリ P無	15,000
1943	13,000
ヴィマナ	9,000
ヴァンガード	38,000
ヴァンガードII	38,000
ウルトラマン	3,000
ウルフファング	TEL
ウルトラ警備隊	TEL
F1グランプリ	3,000
エアバスター	9,000
エスケープキッズ	22,000
A・S・O	18,000
エドワードランディー	60,000
女三四郎	18,000
大相撲（DECO）	15,000
黄金の城	28,000
か行	
カンガルー(US)	12,000
ガンバード	TEL
ガイアポリス	15,000
ガルディア	9,000
カブキZ	10,000
ガンフォース	9,000
空手道	8,000
海底大戦争	33,000
ガンフロンティア	50,000
キングオブドラゴン	14,000
キャプテンコマンドー	17,000
キャデラックス	29,000
銀河仁侠伝	19,000
ギャルズパニック	12,000
機ガンダムEXレビュー	TEL
キャプテンアメリカ	17,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クレイジークライマー2	29,000
グレート1000マイルラリー	22,000
クイズ殿様の野望2	10,000
グレートラグタイムショー	30,000
グラディウスI（超便利ハーネス付）	40,000
グラディウスII	27,000
グラディウスIII	30,000

原始島	8,000
剣豪	8,000
豪血寺一族2	TEL
ゴークス P付	15,000
ゴールデンアックスII	22,000
ゴジラ	10,000
コットン	15,000
コンバットスクール P無	10,000
ごんべえのあいむそーりー	35,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	特価
極上パロディウス	TEL
さ行	
ザクソン	21,000
サンダーゾーン	12,000
サンドスコーピオン	7,000
THE運動会	15,000
サイバトラー	15,000
鮫・鮫・鮫（1P）	15,000
サイコニクスオスカー	13,000
サンダークロスII	28,000
シークレットエージェント	10,000
ジャイラス（US）	9,000
少林寺ロード	TEL
ジオストーム	23,000
疾風魔法大作戦	20,000
シンプソンズ	17,000
シルクワーム	12,000
ジッピーレース	5,000
スペースインベーダーDX	15,000
スーパーザクソン	22,000
スカイソルジャー	7,000
スーパーバレーボール	2,000
ストリートファイター	15,000
SF-IIターボ	7,000
戦国エース	21,000
ゼクセクス	25,000
セルフィーナ	10,000
ソニックウイングス	8,000
た行	
タンブルポップ	3,000
タイムパイロット(US)	9,000
ダイナマイトダックス	23,000
タントアール	4,000
達人	9,000
達人王	15,000
ダークシールII	12,000
ダイノレックス	15,000
対戦空手道	12,000
ターボフォース	12,000
大王	25,000
ダッシュ野郎	9,000
チョップリフター(海)	10,000
チャイニーズヒーロー	3,000
チェルノブ	26,000
ツインイーグル	15,000
ツインビーヤッホー	特価
ティップタップ(US)	15,500
出たなツインビー	12,000
テディボーイブルース	35,000
天聖龍	10,000
デスブレイド	8,000
天地を喰う2	19,000

トップランキングスター	6,000
トリデ	5,000
所さんのまーまーじゃん	3,000
な行	
ナックルジョー	12,000
ナイトストライカー P付	TEL
ナイツ オブ ラウンド	16,000
ナイトスラッシャーズ	42,000
忍者くん2	13,000
ニュージーランドストーリー	6,000
ネクストスペース	3,000
ノストラダムス	15,000
は行	
ハンバーガー（US）	10,000
バランドフォーバウンド P無	2,000
バトルクロード	13,000
バンクショット	3,000
バトルレーサー	4,000
ハイパーデュエル	13,000
バトルフィールド P無	2,000
パロディウス	9,000
バツグン	35,000
パーフェクトソルジャー	22,000
パクパクアニマル	特価
バーチャファイター(PCBキット)	特価
バーチャファイター2(筐体)	特価
バーチャ2(PCBキット)	特価
ヒットジアイス	2,000
プレアデス（US）	16,000
フロッガー	18,000
プログレス	16,000
フラワー	15,000
ブギーマナー	35,000
ブロックブロック(P無)	2,000
ファイナルスターフォース	15,000
フロントライン	15,000
フューチャースパイ	21,000
ぶたさん	29,000
フラッシュギャル	15,000
富士山バスター	9,000
フリッキー	28,000
フック	15,000
ファイティングファンタジー	8,000
ヘビーユニット	3,000
ヘビースマッシュ	40,000
ホットスマッシュ	3,000
ポンポコ（US）	15,000
ホラーストーリー	9,000
ま行	
マジックソード	23,000
マーシャルチャンピオン	14,000
マッスルボマー	12,000
魔界村	18,000
マンハッタン24分署	5,000
マウサー（US）	15,000
マジンガーZ	25,000
マスターオブウエポン	8,000
マクロス	14,000
Mr. Do！	15,000
Mr.Do'sキャッスル	18,000
ムーンパトロール（US）	10,000
メガゾーン（US）	7,000

迷宮ハンタG（US）	9,000
メガゾーン	12,000
メタルブラック	TEL
メイズオブフロット	9,000
や行	
ヤムヤム（韓国ゲーム）	5,000
ら行	
ラビリンスランナー	13,000
ラストミッション（US）	15,000
リタンオブインベーダー	16,000
リングの王者	3,000
リングファイター	2,000
リムロッキンバスケット	3,000
レディバグ	18,000
レインボーアイランドEX	16,000
レジェンド	15,000
ロストタンプ	15,000
ロボコップ2	13,000
ロボレス2001	18,000
わ行	
ワイルドファング（US）	5,000
ワールドウォー（US）	18,000
ワールドカップ94	8,000
ナムコ	
ゼビウス	22,000
F/A	15,000
メルヘンメイズ	40,000
ウイニングラン(ハンドル付)	45,000
ドラゴンバスター	38,000
バラデューク	26,000
フェリオス	58,000
ティンクルピット	8,000
デンジャラスシード	12,000
クイズ魔Q	2,000
モトス	TEL
グレートスラッガーズ	3,000
鉄拳	特価
ブラストオフ	25,000
ニューマンアスレチック	13,000
ドラゴンセイバー	28,000
源平討魔伝	35,000
ドラゴンスピリット	55,000
アサルトP付	60,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PII	10,000
ファイナルロマンス	12,000
エンジェルス	6,000
学園	3,000
学園2	3,000
SリアルPIV	30,000
スーチーパイ	15,000
スーチーパイII	30,000

ミラージュ妖獣伝	7,000
エロティカゴルフ	5,000
早くヤッてよ	3,000
セーラーウォーズ	15,000
カプコンCPシステム	
ストZERO(マザー込)	特価
ストZERO(ロム)	特価
D&D（ロム）	TEL
S-SFII（ロム）	5,000
S-SFIIX	特価
S-SFIIX（ロム）	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター(ロム)	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
NEOGEO業務用	
MVI-FZ	特価
MV-6（6本用ハード）	特価
龍虎の拳29	2018年発売(ウソ)
真サムライスピリッツ	4,000
KOF'95	特価
餓狼伝説3	特価
KOF'94	8,000
F・Hダイナマイト	3,000
W・HIIJet	3,000
餓狼伝説SP	3,000
龍虎の拳II	3,000
サッカーブロール	3,000
リーグボーリング	3,000
クロスソード	3,000
ビューポイント	10,000
クイズKOF	5,000
ギャラクシーファイト	6,000
その他多数在庫あり	
買取コーナー	
サラマンダ	TEL
ライフフォース	TEL
グラディウス	TEL
恋のホットロック	TEL
悪魔城ドラキュラ	TEL
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
ブラックパンサー	TEL
SDI（P付）	TEL
バレット	TEL
トランキライザーガン	TEL
スーパーロコモウティブ	TEL
イシターの復活	TEL
ホッピングマッピー	TEL
フォゾン	TEL
この他もモチ熱烈に高額にて買取中!!	





まだまだ残暑がきびしいざんしょ!! ¥10,000以下PCBコーナー!!
秋の夜長は基板であそぶにきまり!!（価格はTelにて…）

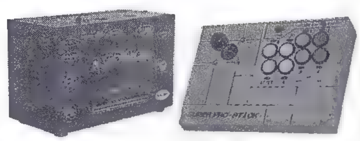
R-TYPEII	カイロスの館(US)	クライムファイター2	バトルレーンVol5
ウルトラマンクラブ	ガルディア	豪血寺一族	バトルシャーク
SRD	究極タイガー	戦場の狼	無頼拳(US)
オメガファイター	強行突破(US)	特殊部隊ジャッカル(US)	その他いろいろ

SNK



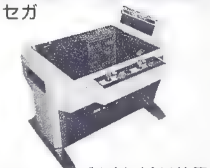
MVS-U6(PCB付)¥特価

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000　シグマ-8000 ¥15,800

セガ



エアロテーブル(中古)¥特価

セガ



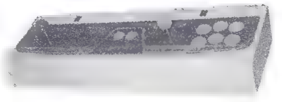
エアロシティー(中古)¥特価

セガ



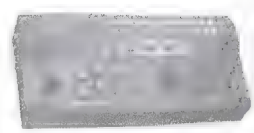
アストロシティー¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000

KIC



パナツインロング ¥38,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

店売は
前日までに予約してからおこし下さい。

㈱宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 朝9:30～深夜12:00
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502（FAX注文OK）

JACCS
Orico
ローンもOK

電話でフリーマーケット。

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます。
嵐の様な大人気!
ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ
全部!!

お約束5ヶ条

- 取り引きは出来るだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

24時間リアルタイム使えます。
☎03-5680-6816
※電話が込み合っていてつながりにくい場合は、☎0990-5-02446の方にかけてください。

利用方法

これを見ながら利用してネ!!
利用者 ☎ 03-5680-6816 無料です。 → サービスモード → 3# を押す
→ メッセージを聞く時は7と#を押す → メッセージを聞きたいBOX IDの番号と#を押す。※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
→ メッセージを録音する時は3と#を押す → 録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

BOX ID	内容
0019#	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)
0020#	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関西近辺OK!大阪、名古屋、他OKです。)
0021#	家庭用ネオジオ、周辺機器、中古ソフト、CDソフト、売ります買います。
0023#	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関東エリア、周辺OKです。)
0024#	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関西エリア、周辺OKです。)
0025#	レトロ、OLD基板、全般。超オールド、売ります、買います。
0026#	テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります。買います。
0027#	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関東エリア、周辺OKです。)
0028#	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関西エリア、周辺もOKです。)
0029#	同人誌友達募集、他売ります。買います。
0030#	ゲームチーム、コスプレチームを作りたい人へ。チーム員募集メッセージ。
0031#	みんなのメッセージ言いたい放題、全国からOKです。この番組の意見や感想。

メッセージを録音するときは、わかりやすくハッキリと　イタズラメッセージはカットします。

メッセージ大募集です。
24時間、フル稼動リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね、
友達もたくさんできるよ!!

東京ソフトバンクって一体何なの?

そんな質問にお答えします。下を見てネ.!!





買いたい人
登録は24時間OK!無料
03-5680-6816
ヤッター安く買えたぞ
売りたい人

中古ソフトや基板等コントローラー等同人誌他何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピューターに登録されます。全国の情報が一万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡をして個人売買するしごくかんたん!!

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

高く買います。

※切手(未使用品)、図書券、テレホンカード(未使用品)

コミック、マンガ本、CD、ビデオ、同人誌、じゃんじゃん買います。

- ダンボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。
- 当社から現金書留か銀行振込で送金します。
  ※買入れ値に不満の場合は4日以内に解約可。

たくさん買います。　〒125　東京都葛飾区青戸5-31-7-101A　日本ソフトチケットA係

LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板

■カプコン■
ストリートファイターZERO	TEL
サイバーボッツ	¥75,000
ヴァンパイアハンター	¥98,000
X-MEN	¥48,000
スーパーストII	¥48,000
ヴァンパイア	¥43,000
エイリアンVSプレデター	¥48,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥48,000
パワードギア	¥48,000
スーパーストII	¥30,000
カートリッジ	
・ストリートファイターZERO	¥119,000
・サイバーボッツ	¥50,000
・ヴァンパイアハンター	¥73,000
・X-MEN	¥23,000
・スーパーストIIX	¥23,000
・ヴァンパイア	¥18,000
・エイリアンVSプレデター	¥23,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥23,000
・パワードギア	¥23,000
・スーパーストII	¥5,000
ザキングオブドラゴンズ	¥15,000
U.S.ネイビー	¥15,000
マジックソード	¥15,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
カプコンワールド2	¥8,000

■タイトー■
ダライアス外伝	¥125,000
バブルシンフォニー	¥68,000
カイザーナックル	¥65,000
ハットトリックヒーロー'95	¥65,000
ライトブリンガー	¥35,000
アラビアンマジック	¥23,000
サンダーフォックス	¥13,000
グリッドカー	¥19,000

■東亜プラン■
バツグン	¥35,000
お天気パラダイス	¥19,000
達人王	¥18,000
ヴィグゼイド	¥13,000
ドギューン	¥12,000
V・V	¥9,000

■コナミ■
対戦ぱずるだま	¥49,000
究極戦隊ダダンダーン	¥48,000
極上パロディウス	¥38,000
ツインビーヤッホー!	¥78,000
バイオレンスストーム	¥38,000
ミスティックウォーリアーズ	¥38,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000
ガイアポリス	¥19,000
XEXEX	¥35,000
スラムダンク	¥58,000
プレミアサッカー	¥12,000
クイズ学問のすすめ	¥2,000
パンクショット	¥4,000

■バンプレスト■
美少女戦士セーラームーン	¥45,000
ウルトラ警備隊	¥35,000
ドラゴンボールZII	¥35,000
マジンガーZ	¥28,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥15,000
マクロス	¥13,000
マクロスII	¥15,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥7,000
ウルトラ闘魂伝説	¥9,000
ゴジラ	¥8,000

■ナムコ■
鉄拳	¥115,000
アウトフォクシーズ	¥58,000
マッハブレイカー	¥48,000
ネビュラスレイ	¥28,000
ニューマンアスレチック	¥9,000
エメラルディア	¥4,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥2,000
コスモギャングザパズル	¥3,000
ティンクルピット	¥8,000

■データイースト■
空牙	¥12,000
ドラゴン忍者	¥10,000
ファイターズヒストリー	¥5,000
キャプテンアメリカ	¥18,000
ロボコップII	¥10,000
サンダーゾーン	¥13,000
ダークシール	¥10,000
ダークシールII	¥13,000
デスブレイド	¥9,000

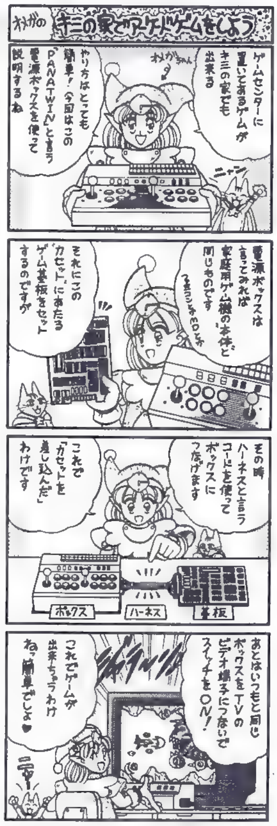
■アイレム■
海底大戦争	¥33,000
ボンバーマンワールド	¥28,000
ジオストーム	¥25,000
アンダーカバーコップ	¥28,000
R-TYPE LEO	¥15,000
剣豪	¥13,000
ガンホーキ	¥8,000
R-TYPE	¥10,000
ガンフォース	¥8,000
Xマルチプライ	¥10,000
エアーデュエル	¥8,000
ドラゴンブリード	¥8,000
ボンバーマン	¥5,000

■ビデオシステム■
ソニックウィングス	¥15,000
ターボフォース	¥10,000
タオ体道	¥15,000
F1グランプリII	¥5,000

■セガ■
ぷよぷよ通	¥45,000
ぷよぷよ	¥15,000
コラムス	¥7,000
テトリス	¥10,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥9,000

■ネオジオ業務用■
ダンクドリーム	¥29,000
ザキングオブファイターズ'94	¥12,000
ザキングオブファイターズ'95	¥88,000
天外魔境真伝	TEL
ダブルドラゴン	¥15,000
餓狼伝説3	¥12,000
風雲黙示録	¥12,000
真サムライスピリッツ	¥7,000
ギャラクシーファイト	¥8,000

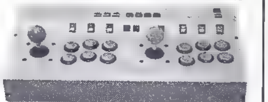
■その他■
ガンバード	¥38,000
ハイパーデュエル	¥15,000
豪血寺一族2	¥29,000
大江戸ファイト	¥18,000
ツインイーグルII	¥33,000
E.D.F	¥7,000
富士山バスター	¥10,000
ワールドラリー	¥39,000



この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

KIC PANA TWIN(S内蔵)



本体……38,000円
RGBケーブル……3,000円

シグマAV-5000(S内蔵)

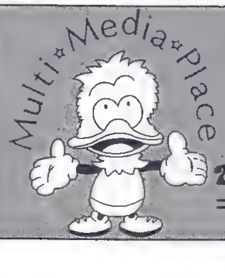


AV-5000……26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

お知らせ 駅に近くなってもっともっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線恵比寿駅徒歩1分

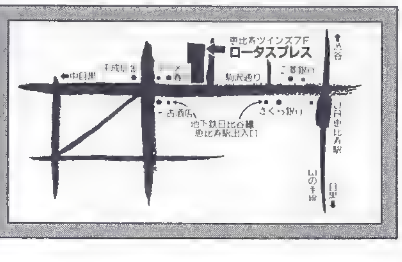


初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

(株)ロータスプレス

☎03-3770-2731 FAX03-3770-2880 AM10:30〜PM6:30

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F



大特価市!在庫基板大放出!!

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

‹コナミ›

アステリスク	¥30,000
クライムファイターズ	¥8,000
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス	¥45,000
ガイアポリス	¥28,000
サンダークロス	¥40,000
ザプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
シティボンバー	28,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
対戦ぱずるだま	¥60,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ!	¥15,000
ハイパーオリンピック	¥20,000
メタモルフィックフォース	¥45,000
魔獣の王国	¥100,000
マーシャルチャンピオン	¥20,000

‹タイトー›

嗚呼栄光の甲子園	¥20,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダー	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
トップランキングスター	¥8,000
特殊部隊UAG	¥20,000
忍者キッズ	¥20,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハットトリックヒーロー'93	¥15,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
カイザーナックル	¥100,000
カイザーナックル（ロム）	¥10,000
ラスタンサーガ	¥22,000
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
ルナーク	¥15,000
レイメイズ	¥40,000
リターンオブザインベーダー	¥28,000
メタルブラック	¥69,000
大旋風	¥10,000
ダライアス外伝	¥160,000
レイフォース	¥90,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000
龍神	¥15,000

‹カプコン›

アレスの翼	¥20,000
ウィロー	¥98,000
Ｆ１ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
ストリートファイターZERO	¥158,000
ストリートファイターZERO（ロム）	¥119,000
スーパーストⅡ	¥40,000
スーパーストⅡX	¥45,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥35,000
天地を喰らう	¥48,000
天地を喰らうⅡ	¥21,000
ヴァンパイアハンター	¥100,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥70,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア（ロム）	¥35,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
スーパーマッスルボマー	¥43,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	¥28,000
魔界村	¥33,000
U.S.ネイビー	¥68,000
X-MEN	¥75,000
X-MEN（ロム）	¥40,000
サイバーボッツ	¥75,000
サイバーボッツ（ロム）	¥55,000
キャプテンコマンド	¥30,000
ストリートファイターⅡ	¥12,000
キャディラックス	¥35,000
闘いの挽歌	¥36,000
マジックソード	¥30,000

‹ナムコ›

F／A	¥20,000
アウトフォクシーズ	¥60,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングビデオ（海外）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥35,000
ワールドスタジアム'93	¥30,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
Vシュート	¥25,000
フォゾン	¥200,000
タンクフォース	¥15,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ローリングサンダーⅡ（ロム）	¥10,000
リブルラブル	¥130,000
ネビュラスレイ	¥25,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
ワールドスタジアム	¥8,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
ワールドスタジアム'89	¥6,000
鉄拳	¥120,000

‹データイースト›

エドワードランディー	¥68,000
クールドバスター	¥23,000
タンブルポップ	¥5,000
ダークシールⅡ	¥25,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥70,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
バックファイア	¥70,000
キャプテンアメリカ	¥18,000
コブラコマンド	¥8,000

‹東亜プラン›

お天気パラダイス	¥30,000
ゴークス（レバー付）	¥5,000
ヘルファイヤー	¥10,000
フーピー	¥18,000

‹バンプレスト›

ウルトラマン	¥4,000
ウルトラマン倶楽部	¥6,000
機動戦士ガンダム	¥10,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥30,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥6,000
マクロス２	¥24,000
セーラームーン	¥50,000
SDガンダム	¥6,000

‹セガ›

ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥9,800
コラムス	¥25,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
スパイダーマン	¥30,000
スタックコラムス	¥15,000
ザＪリーグ1994	¥27,000
タントアール	¥8,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥13,000
ポトポト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター（アストロ）本体	¥299,000
バーチャファイター（基板のみ）	¥98,000
ぷよぷよ	¥40,000
ぷよぷよ通	¥80,000
ゴールデンアックス	¥20,000
スタックコラムス	¥10,000
コットン	¥25,000
クラッチヒッター	¥30,000

‹ビデオシステム›

Ｆ１ GP	¥5,000
Ｆ１ GP2	¥8,000
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥7,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ソニックウィングス	¥15,000
タオ体道	¥30,000

‹テクモ›

エイトフォース	¥15,000
サンダードラゴン	¥18,000
スーパーピンボールアクション	¥10,000
ファイナルスターフォース	¥30,000
ワールドカップ'90	¥8,000
リムロッキンバスケットボール	¥9,000

‹アイレム›

海底大戦争	¥35,000
大工の源さん	¥5,000
ボンバーマンワールド	¥38,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥30,000
メジャータイトル	¥32,000
リーグマン	¥45,000
スパルタンX	¥20,000
剣豪	¥24,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
R-TYPE LEO	¥18,000
クロスブレイズ	¥33,000

‹その他›

アームドF	¥10,000
大江戸ファイト	¥36,000
ブレイゾン	¥8,000
ガンマスター	¥60,000
豪血寺一族	¥13,000
ボンビングワールド	¥80,000
クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ザ・コンバットライブス	¥3,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
サバイバルアーツ	¥50,000
魔法大作戦	¥25,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト'94	¥45,000
ドッヂボール	¥5,000
ビックストライカー	¥10,000
ボンジャクツイン	¥29,000
ななめでまじっく!	¥50,000
マジカルクリスタル	¥3,980
五月陣戦	¥25,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
やんちゃ丸	¥10,000
ダウンヒル	¥40,000
アクトフェンサー	¥15,000
スカイソルジャー	¥20,000
グレート1000マイルラリー	¥58,000
雷電DX	¥80,000
ぶたさん	¥39,000
干支物語	¥19,800
グランドストライカー	¥20,000
マッドシャーク	¥28,000

‹麻雀›

グッとE雀	¥10,000
とってもE雀	¥8,000
ギャルの告白	¥5,000
イメクラ麻雀	¥18,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥10,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀やるならやらねば	¥8,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
ねるとん牌鯨団	¥6,000
麻雀ラマン	¥10,000
東洋の神秘	¥3,000
パチンコ物語	¥8,000
麻雀一番搾り	¥3,000
麻雀ファンクラブ	¥3,000
恋のマジックポーション	¥6,000
スーパー發版	¥38,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥48,000
プリティセーラー18禁	¥50,000
実録マルチ麻雀	¥20,000
セーラーウォーズ	¥25,000
こいこい	¥2,000
花札花の殻やぶり（PCBのみ）	¥10,000
LD麻雀（花札）	¥60,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	¥38,000
祇園花	¥20,000
LD麻雀ポケベル1919（PCB）	¥3,000
ギャル10連発	¥3,000
女学園	¥8,000
ファイナルロマンス	¥3,000
所さんのまーまーじゃん	¥3,000

‹クイズ›

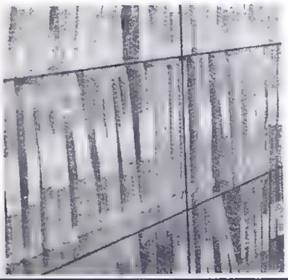
クイズ学問のすすめ	¥5,000
おいしいパズルはいりませんか	¥10,000
クイズ人生劇場	¥30,000
クレヨンしんちゃん	¥8,000
クレヨンしんちゃん２	¥20,000
クイズ地球防衛軍	¥15,000
それいけココロジー	¥5,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
クイズハテナ?の大冒険	¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい	¥2,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
マジカルエラーをさがせ!	¥10,000

‹NEO·GEO›

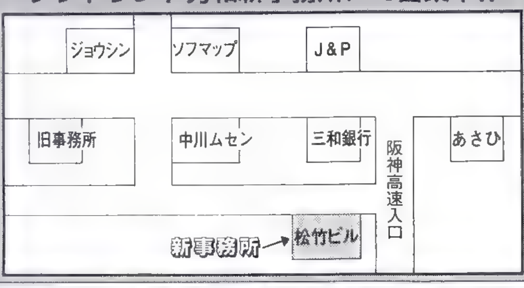
得点王２	¥10,000
サッカーブロール	¥8,000
龍虎の拳	¥3,000
龍虎の拳２	¥5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥33,000
ワールドヒーローズ2JET	¥6,000
ラギ	¥10,000
パワースパイクⅡ	¥20,000
餓狼伝説３	¥28,000
餓狼伝説２	¥10,000
餓狼伝説スペシャル	¥12,000
2020年スーパーベースボール	¥5,000
ミューティションネイション	¥8,000
クイズキングオブファイターズ	¥10,000
ギャラクシーファイト	¥20,000
真サムライスピリッツ	¥15,000
トップハンター	¥8,000
ザキングオブファイターズ'94	¥20,000
痛快GANGAN行進曲	¥15,000
ソニックウィングス２	¥15,000
フライングパワーディスク	¥15,000

通信販売も、絶好調!　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

ストリートファイターZERO
ザキングオブファイターズ'95
発売中!!



『ゲームセンターフェラーリ3Fオープン』
大好評 ストリートファイターZERO ザキングオブファイターズ'95 対戦コーナーあり!!
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



あなたのFAXで中古基板情報を!!24時間OK!!
FAX内容は１週間ごとに更新!

●操作方法●
①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。
札幌 011-210-6000　大阪 06-455-6000
仙台 022-268-6000　広島 082-223-6000
名古屋052-453-6000　福岡 092-482-6000
東京 03-3940-6000
②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022#（シャープ）
③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○#(シャープ)
(やり直す場合0・#、続けて利用の場合1・#)
④#(シャープ)を押して下さい。(終了)

Soft Land
SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋５-14-９ 松竹ビル６Ｆ
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

STREET FIGHTER ストリートファイター ZERO ゼロ



Round. 2

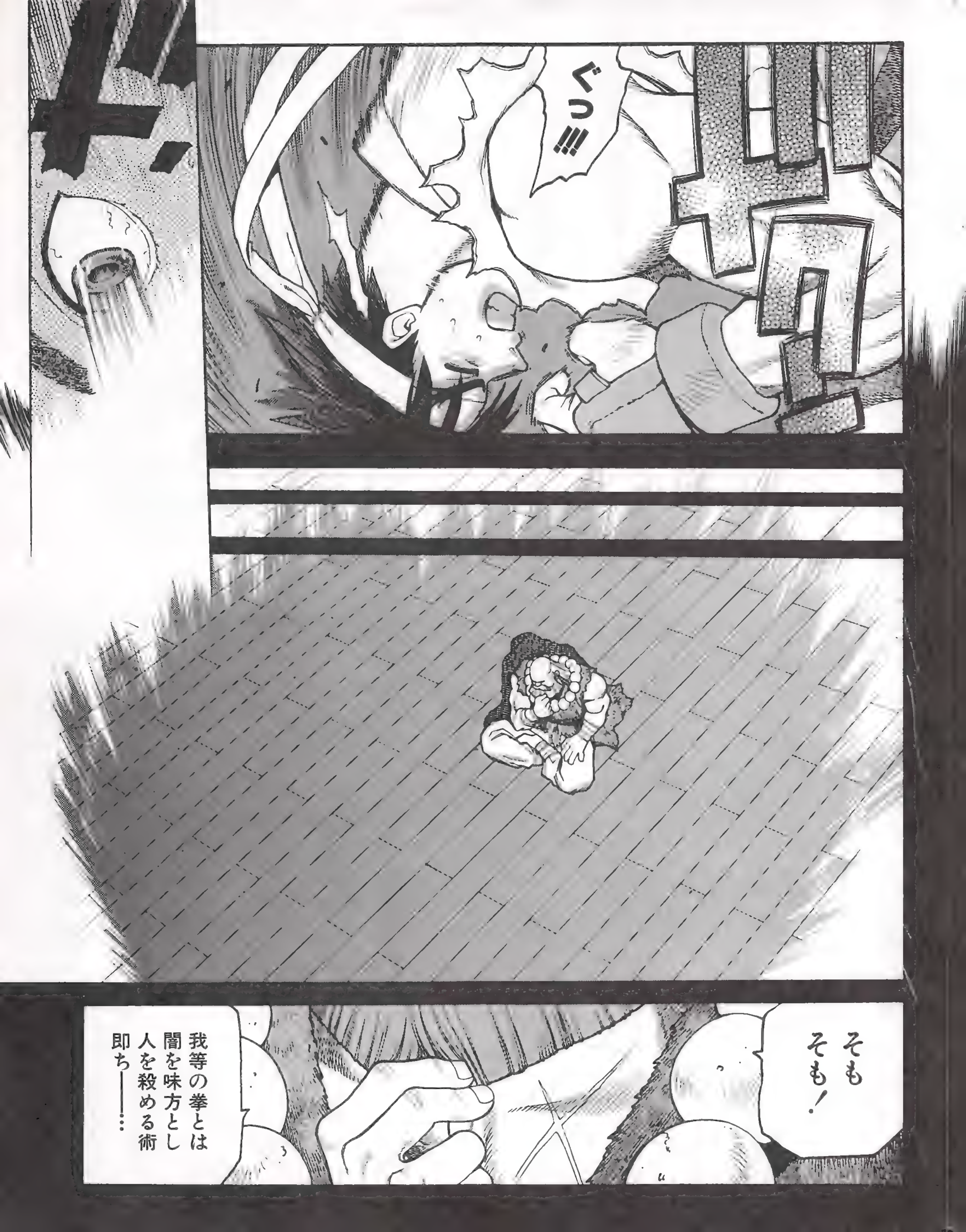
中平正彦



ガクン
パタ パタ パタタ
やべぇぜ…
ひどい出血だ
何て奴だ…
俺みてェな男を
かばうことは
ねえのによう…
容疑者を
射殺して
どうすんだ
バカ者が!!!
い…いや
自分はあの
デカい奴の
足を狙って…
言い訳するなッ
貴様!!
名前を言え!!
何やってるの!?
今はそれどころじゃ
ないでしょ!!
そのまま
動かさ
ないで…
今
医療班
呼ぶから!


ぐああ
うわ!!
弾丸!?
体にめり込んだ弾丸を押し戻した…??
出血が…止まった?
リ…
リュウおまえ一体…
……
はー
はー
はー
はー


わあッ!?
な
何なの!? この「気」の流れは!?
おい…様子が変だぞ?
火? …ではない??
!
に…
げ…
ろ…
!?

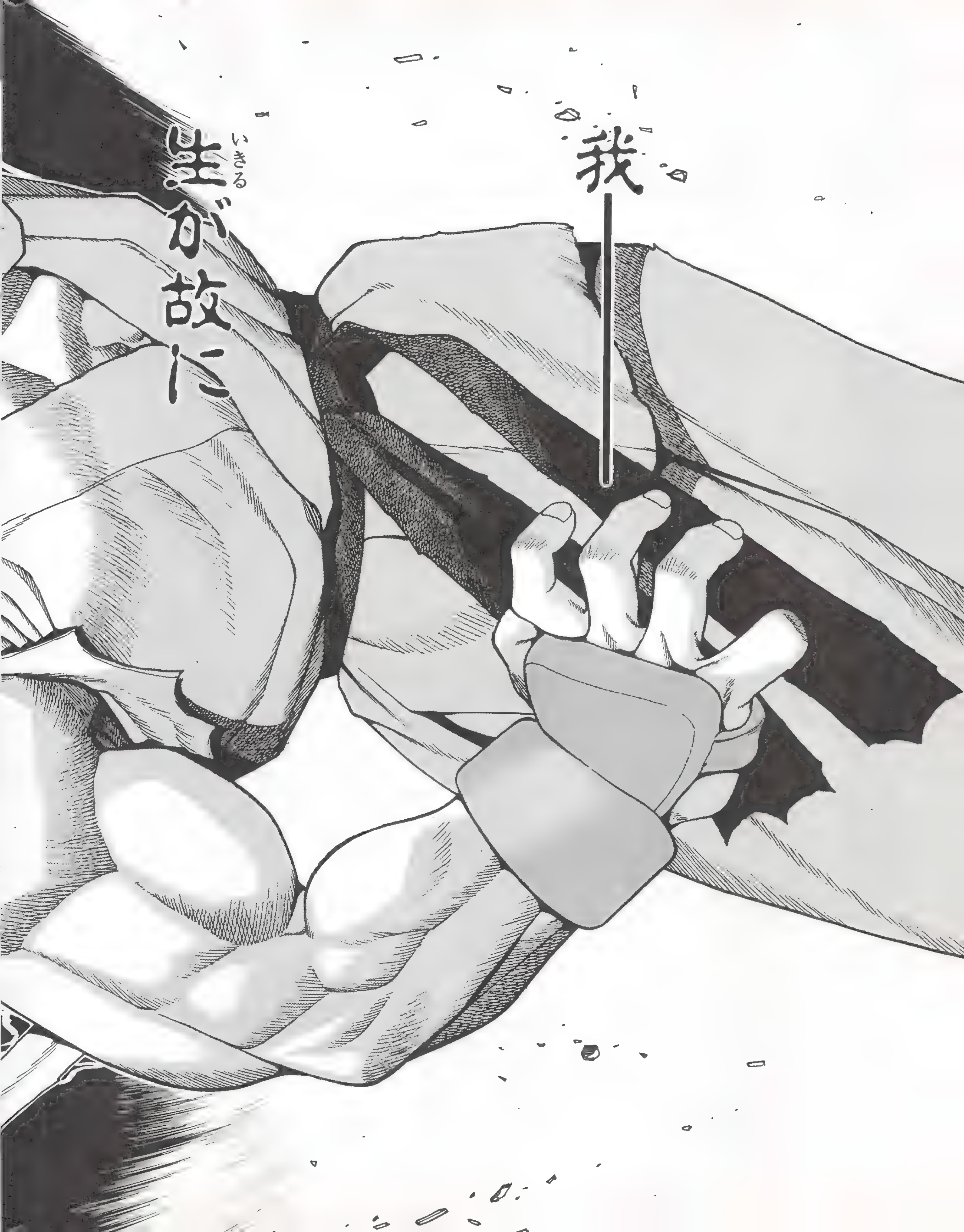


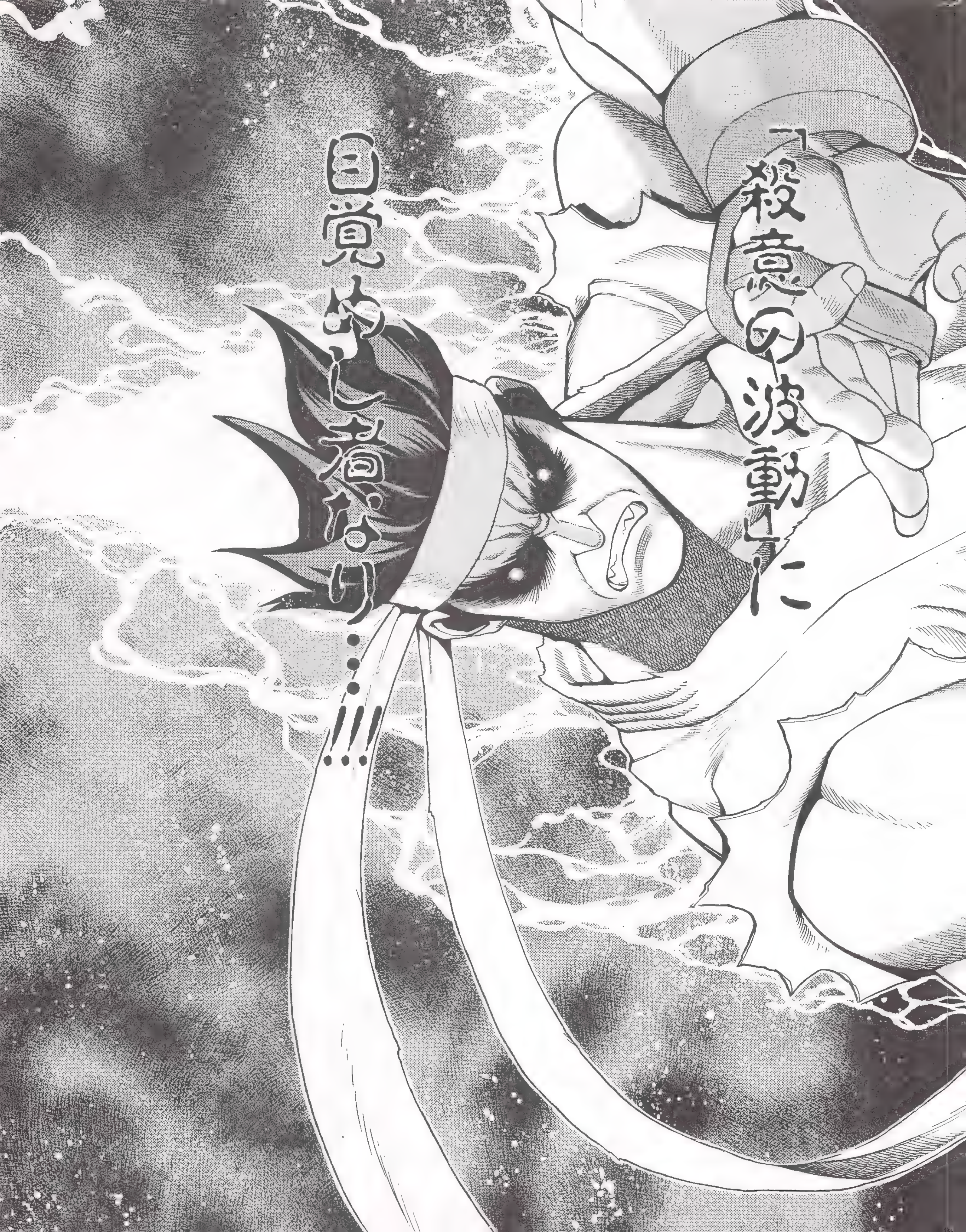
ぐっ!!!
そもそも!
我等の拳とは
闇を味方とし
人を殺める術
即ち――…



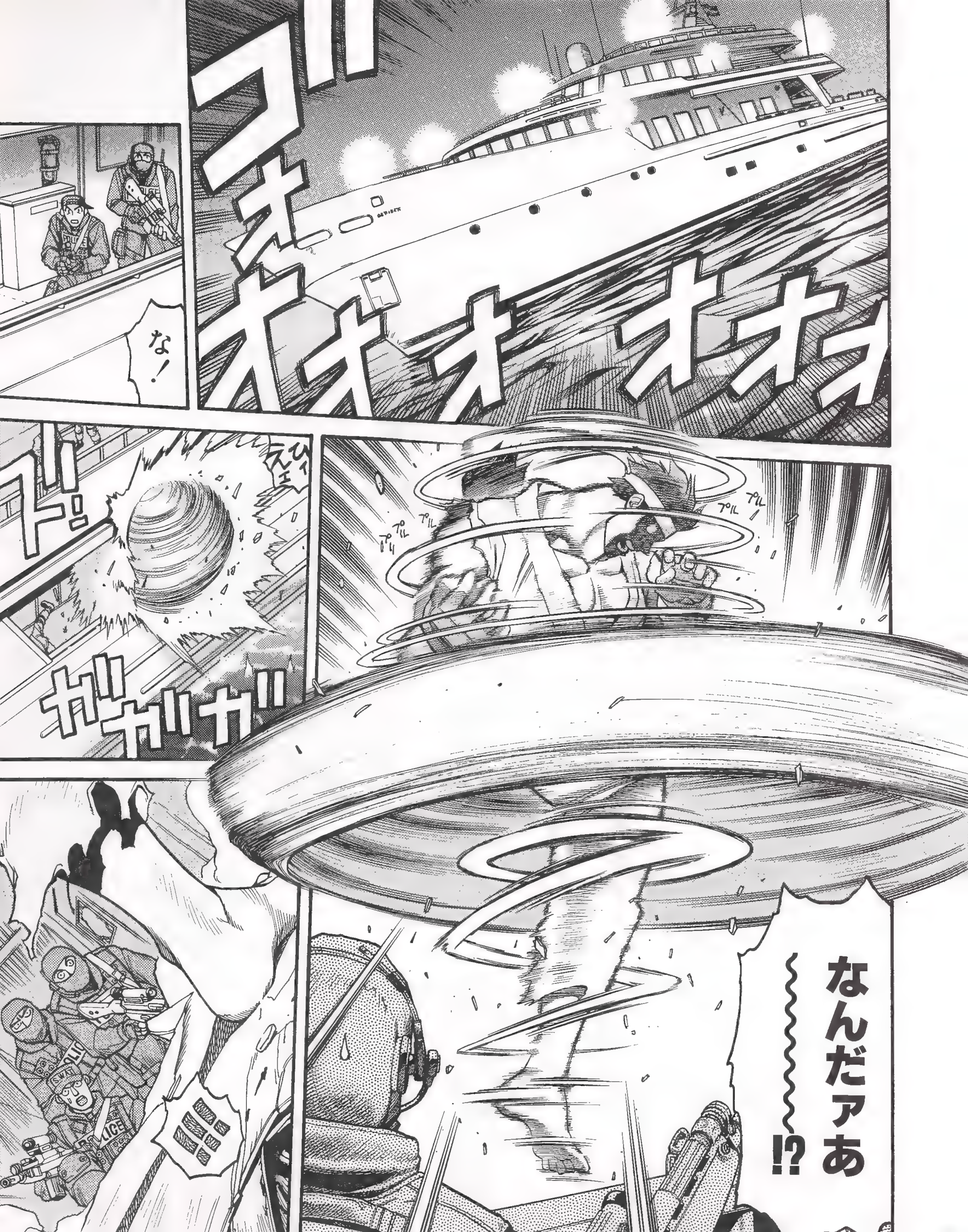
●中平先生はベガが好きなようですが、実は私も好きです。ニヤリ…
(大阪府 ガイ物くん)


高めあい より良き〝生〟を得る…
まさにこれこそ 俺の目指す 真の格闘家!!
……リュウ… ケンよ
お主達の 拳を極めんと するその心…
それ自体は 貴いこと 決して悪くはない
だが 我等の拳の 行きつく先は やはり暗殺拳
ゆめゆめ その拳に 「殺意の波動」を 宿らせぬ様 心得るのだぞ
「殺意の 波動」…
…我等の「気」を 正とするなら邪 生とするなら死!
その悪しき 「気」の流れを 「殺意の波動」 と呼ぶ!!


我
生（いきる）が故に


「殺意の波動」に
目覚めし者なり……!!!


ゴゴゴゴ
「殺意の」…
「波動」!?
わッ!!!
と
跳んだ!?


ゴォオオオオオオオ
な!
ドン!
ひぇぇ
カリカリカリ
プルプル
プルプル
なんだァあ〜〜〜〜!?


波
キイイイ
動
!!
逃げ…
拳


ズドドドド
こ…これ程強力な「気」を練ることができるなんて…
彼は一体何者…?
…リュウの奴が格闘家の道を終わらせようって言った理由がやっとわかったぜ…
「殺意の波動」はもはや格闘とは呼べねえ…
ただの殺戮マシーンじゃねえか!!
俺が責任を持つ!!
無・力・化しろ!!
ドドドド


マシンガンの弾の間をすり抜けるだと!?
バカな
……

●私の好きなキャラクターは、ケンなので登場するのが待ちどおしいです。先生早く出してください。お願いしまーす。(北海道　雷門ケンボウ)




行くぜェ!!!
ゴゴゴ
ゴゴゴ
二人で
力を合わせて
リュウを
止めるんだッ!!!
鬼神と化したリュウを
なんとしても止めるのだ!!!
NEXT!!

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.64 No.77 No.91 No.99 No.108 No.114 No.120 No.123 No.125 No.129
No.136 No.138 No.139 No.140 No.141 No.142 No.143 No.144 No.145 No.146
No.147 No.148 No.149 No.150

ゲーメスト単行本
ストII 波動拳の謎　定価980円
餓狼伝説の謎　定価980円
侍魂の謎　定価980円
ワールドヒーローズの謎　定価880円
龍虎の拳の謎　定価880円
豪血寺一族の謎　定価880円
KOF'94の謎　定価880円
ネタ帳'95　定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!　定価880円
真侍魂の謎　定価880円
ヴァンパイアの謎　定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
餓狼伝説3の謎　定価880円
●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

SSティッガー②　部築和彦　定価980円　冊
豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円　冊
ゲーパロ4コマグランプリ④　定価580円　冊
KOF'94 4コマ決定版　定価580円　冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー②　定価780円　冊
龍虎の拳2　天獅子悦也　定価680円　冊
餓狼伝説2 ②　MONDO秀　定価680円　冊
速攻生徒会　小川雅史　定価500円　冊
究極戦隊ダダンダーン②　伊藤豊一　定価980円　冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵　定価850円　冊
ストリートファイターIIコミック アンソロジー②　定価780円　冊
コンティニュー　ひさの瑠珈　定価680円　冊
ヴァンパイアハンター4コマ　定価580円　冊
スーパーストII 4コマ決定版②　定価580円　冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー　定価780円　冊
龍虎の拳2 ②　天獅子悦也　定価680円　冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー　定価780円　冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 外伝②　鷹岬諒　定価550円　冊
ガンバード　夏元雅人　定価780円　冊
ヴァンパイア ハンター　藤田文士　定価850円　冊
キャプテンコマンドー②　定価850円　冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 コミックアンソロジー　定価780円　冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆9月30日号プレゼント◆

◆197ページのゲーメスト9月30日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?〔　　　〕

9:今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

パイロット諸君、STRIKERS　1945はどんな感じかな？プレイした感想や彩京さんに言いたいことなど、どんなテーマでもかまわないので送ってくれたまえ。抽選で30名にテレカを進呈するぞ。

締め切り:9月14日消印有効

キリトリ線

218ページからの攻略記事もご覧ください。

ビデオ用注文書

貴店印

品名	定価	数量
餓狼伝説2	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2	定価 6,000円	本
餓狼伝説2最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
		本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）

FAX（　）

部数　冊

条件

書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4

藤吉ビル3F

株式会社　新声社

STRIKERS 1945の感想大募集だ!!係行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4

藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（9月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

ご希望の賞品名とその番号		

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください



新連載
[マッハブレイカーズ]
ENOKESO
やはりコミゲでしょ
巻頭カラー
[ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝]
鷹岬諒
ギースハワード外伝3
天獅子悦也 ©SNK
スーパーストⅡX外伝
©CAPCON
ゲームコミックといえばあ…
やっぱり燃えたろ!!
というとことでコミゲ読んでね
©SNK 1994
● [餓狼伝説スペシャル] MONDO.恵／TAMON
● [CONTINUE?] ひさの瑠珈
● [サイバーボッツ] RYU−TMR
● [ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
● [ギャラクシーファイト] いのうえたくや
● [ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
● [豪血寺一族2] 古葉美一
● [極上パロディウス] 岩尾奈美恵
● [キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ
● [ゲーパロ4コマグランプリ]
● [出たな!!ツインビー] 吉崎観音
● [スーパーリアル麻雀PV] 水上広樹
● [速攻生徒会] 小川雅史
月刊コミック ゲーメスト
【9月号】定価550円絶賛発売中！



トラの穴
新書 古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
コミック 虎の穴 とらのあな
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
H 同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まず！TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシ御問合わせください！始めての委託の方でも安心サポートシステムです。 担当 島田
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
JR秋葉原駅徒歩2分
☎03-5256-2055
営業時間 平日 12:00〜20:00
土・日・祝 10:00〜20:00
年中無休
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のHコミック同人誌求む！
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払い OK！
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
MAP
ラオックスマック館
2号店
1号店
1号店 1Fはソフマップ11号店です。
JR
秋葉原
1号店 千代田区外神田1-8-7-301
2号店 千代田区外神田1-9-8-3F・4F
2号店4F拡張OPEN。
商品がさらに充実

明日は明日の風が吹く

DISC BOX

今号の新作情報

ツインビー対戦ぱずるだま 〜featuring メローラ姫〜



1995年8月23日発売
キングレコード
CD：KICA−7672
価格：¥2500（税込み）

ツインビーの面白さを新しいジャンルに拡大した、プレイステーション版の「ツインビー対戦ぱずるだま」がCDになった。マドカこと國府田マリ子さんが歌う「Twin Memories」を含むオリジナルの曲はもちろん、メローラ姫こと井上喜久子さんの歌と語りも収録。「実況！対戦ぱずるだま'95」では、声優陣がツインビー対戦ぱずるだまに挑戦。その模様も収録している。声優さんの素顔が見られるぞ！

もっと！ときめきメモリアル AUG.(オーガスト)〜featuring 清川 望〜



1995年8月23日発売
キングレコード
CD：KICA−7665
価格：¥2800（税込み）

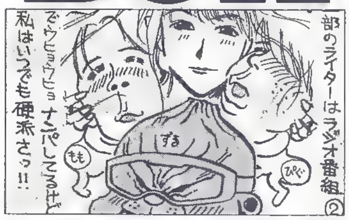
ラジオ放送も大好評！そのステレオドラマのシリーズ3作目！今回のCDでついに清川望が登場し、大活躍します！ドラマでは、CDオリジナルキャラの戎谷淳が登場し、藤崎詩織に急接近する！主人公の高見公人はこれにハラハラ！最後の「スイカ割りの一騎打ち」超必聴！ショートダイアリーでは、清川の意外な弱点が暴露される！「きらめき高校投書箱」では、上田祐司さんの大NGが飛び出すぞ！

CDドラマ ツインビーヤッホー！ 〜ふしぎの国で大あばれ!!〜



1995年8月23日発売
キングレコード
CD：KICA−7671
価格：¥2800（税込み）

ツイパラ2がなくなってさびしがっているツインビーファンのために、ツインビーヤッホー！のCDドラマができました。ツインビーヤッホー！のストーリーをもとにツイパラの出演者が大あばれするのだ！メロディ王女に天野由梨さんを迎え、さらにパワーアップしたツインビードラマとなった。ドラマ2話4編に、マドカこと國府田マリ子さんの新ボーカル曲を含む全5トラック収録となっている。



ずるずる

冷夏なんて予想されていたのに暑いじゃない！どういうこと！今年もまた水不足になるんじゃないかと心配。昨年の教訓が生かせればいいけど。お米、大丈夫かなあ…。さてこの本が出るころ、私はニュージーランドから帰国。平地では雪が降らない土地だけど真冬。そこから残暑の日本へ。忙しくて行けなかったりして、しくしく…。

TOP10 7/1〜7/31 ㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	−	67	ダンシングシャドウズ〜VF2	TE	TYCY-5449	3000円
	2位	1	46	ヴァンパイアハンター	SM	SRCL-3197〜8	3200円
	3位	3	42	超人学園ゴウカイザー	PC	PCCB-176	1500円
	3位	−	42	ワールドヒーローズパーフェクト	PC	PCCB-185	1500円
	5位	−	29	超人学園ゴウカイザー〜ボーカル	BC	BCR-002	2500円
	5位	−	29	エレベーターアクションリターンズ	PC	PCCB-186	2000円
	7位	2	27	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	8位	−	25	矩形波倶楽部〜ツインビーヤッホー!	KR	KICA-7669	2800円
	9位	7	23	ツインビーヤッホー!	KR	KICA-7661	2800円
	9位	8	23	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
ビデオトップ10	1位	2	176	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	2位	1	101	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	3位	−	49	餓狼伝説3	SS	GV-18	4800円
	4位	3	32	VH〜ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	5位	6	15	レイフォース	PC	PCVP-11662	4800円
	6位	6	14	VF〜エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	7位	10	8	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円
	7位	−	8	ヴァンパイアハンター	VE	VIVF-10130	5800円
	7位	−	8	バーチャファイター2	TE	TYVY-5004	4900円
	7位	−	8	コスチュームパラダイス	BC	−	3800円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
BC：ブロッコリー

CD&ビデオトップ10

CD編

今一番強いVF2。そのCDがトップへ。しかしその強さもぶっちぎりでないところをみるとVF3も近いというところかな。

3位以下をみるとちょっと異色ものが多い気もする。SNK関係が少ないというのも久々な気がする。

ビデオ編

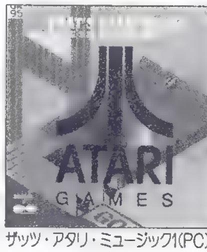
VH強し！あのVF2を抑えて再度トップは立派！

3位の餓狼3は、これでもよくやっているといっていい。中盤をキープするレイフォースもなかなか。うちで作らなかったのは痛いところ。一番下のコスパラはちょっと気になる。超必見もの？

今号のオススメタイトル

オススメCD

ビデオゲームといえばやはりアタリの名前を出さなきゃウソになるよね。



ザッツ・アタリ・ミュージック1(PC)

今や対戦格ゲーの時代だが、本来、ビデオゲームっていうのは、色々なジャンルのものが出ていいはず。

それを感じさせてくれたのがアタリだ。

アメリカという土地で生まれたゲームを今一度、体験してみてはいかがかな。マーブルの曲は絶品！

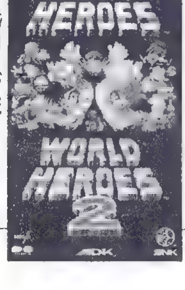
オススメビデオ

新たなシーンを求めるワーヒーはパーフェクトとなって帰ってきた。

非常に個性を感じるキャラ、ゲーム性は、固定のファンを持つようになった。

そんなゲームも、ワーヒーが登場してから2年、そろそろ思い出になっている人もいるのではないかな。

あのときを思い出すべく、WH。WH2の2タイトル収録で盛り上がってはいかがか？



WH&WH2(PC)

GAMEST PRESENTS
松本梨香の

特別連動企画500人プレゼント

当選者発表！

こないだ、ゲーメストのラジオチーム&ほか２名で、温泉にいってきました。別所温泉という情緒あふるる良いところでしたよ。行く先々の外湯で、ことごとく田渕健康が女の子に間違えられるのには参りました。あまつさえ、部屋割で俺は田渕と２人部屋に。湯上がりの渕健…。茶髪のロン毛…。うおおおおーッツッツッツ！神よ！何でコイツは野郎なんだあああああーっつっ!!　担当：マウントさん

■セガ・サターン
- 大阪府　野津貴宏君

■プレイステーション
- 埼玉県　佐藤洋輔君
- 愛知県　采　久貴君
- 千葉県　大木清臣君

■PC-FX
- 大阪府　竹内裕香さん

■ネオジオCD
- 埼玉県　大上真也君

■3DO
- 神奈川県　岩本奈緒子さん

■テリージャンパー
- 茨城県　太田たかし君
- 兵庫県　横浜由二君

■オリジナルTシャツ
- 新潟県　阿部信哉君
- 東京都　伊野本憲浩君
- 東京都　横凪まさる君
- 東京都　沖野靖志君
- 三重県　岩間一郎君
- 東京都　金丸将之君
- 埼玉県　栗林篤君
- 大阪府　桑田章弘君
- 愛知県　後藤紀丈君
- 富山県　宮本喜恵さん
- 石川県　松本武士さん
- 神奈川県　山崎聡君
- 兵庫県　南木寿仁君
- 東京都　山本和行君
- 東京都　市山香織さん
- 島根県　持田徹君
- 青森県　小野喬史君
- 滋賀県　松下竜也君
- 兵庫県　松家田明君
- 茨城県　松本忍君
- 千葉県　新松泰樹君
- 石川県　森雅彰君
- 奈良県　森敦君
- 埼玉県　深野稔晋君
- 香川県　水谷太郎君
- 千葉県　石田智弘君
- 東京都　折田大輔君
- 埼玉県　千原耕司君
- 大阪府　川本篤史君
- 東京都　曽我部一行君
- 岐阜県　大橋宣彦君
- 埼玉県　滝川博史君
- 静岡県　滝本一晃君
- 秋田県　沢木田真紀さん
- 石川県　池上智昭君
- 埼玉県　竹澤太郎君
- 東京都　中山泰明君
- 愛知県　中野隆君
- 大阪府　渡辺俊雄君
- 北海道　渡辺裕史君
- 兵庫県　島田淳君
- 兵庫県　島田陽介君
- 東京都　馬場節君
- 千葉県　浜田隼人君
- 兵庫県　北村優介君
- 北海道　牧野ひとみさん
- 愛知県　木津達郎君
- 愛知県　矢島卓君
- 神奈川県　柳谷純一君
- 千葉県　柳澤雄三君

■オリジナルテレカ
- 山形県　伊藤智明君
- 埼玉県　伊藤由紀さん
- 宮城県　井上伸也君
- 東京都　井上和宏君
- 奈良県　宇佐見仁志君
- 千葉県　宇津木好治君
- 愛知県　永井利紀君
- 愛知県　奥田治重君
- 愛知県　河村昌明君
- 愛知県　梶葉雅史君
- 埼玉県　岸純平君
- 千葉県　岸辺知也君
- 栃木県　岩附大樹君
- 東京都　岩浪正志君
- 愛知県　羽野晴高君
- 兵庫県　吉田経彦君
- 岐阜県　久野晶司君
- 愛知県　近藤博昭君
- 埼玉県　駒井伸晃君
- 愛知県　熊本忠明君
- 東京都　原篤史君
- 愛知県　五島健志君
- 愛知県　後藤紀文君
- 神奈川県　工藤幸一君
- 青森県　工藤裕己君
- 兵庫県　広田晋作君
- 大阪府　高津将君
- 東京都　高木栄治君
- 栃木県　高野裕文君
- 山形県　今野拓人君
- 神奈川県　佐塚孝徳君
- 埼玉県　佐藤智昭君
- 愛知県　佐野康彦君
- 埼玉県　鮫島建一君
- 神奈川県　三角欣男君
- 北海道　山下玲央君
- 大阪府　山崎健一君
- 愛知県　山田和孝君
- 岡山県　式見隆之君
- 神奈川県　篠原大輔君
- 埼玉県　柴田早苗さん
- 埼玉県　車田悦幸君
- 埼玉県　小笠原崇君
- 大阪府　小見山茂樹君
- 福島県　小島有喜君
- 三重県　松井照幸君
- 埼玉県　松田和義君
- 青森県　松尾晋太郎君
- 神奈川県　織田健秀君
- 栃木県　新里桂君
- 茨城県　真家香さん
- 長野県　水沢光仙君
- 愛知県　菅原和成君
- 大阪府　西寛司君
- 群馬県　石川健太郎君
- 愛知県　川島伸太郎君
- 大阪府　曽根裕貴君
- 埼玉県　増井茂樹君
- 東京都　村野雅彦君
- 山形県　太田英之君
- 東京都　大貫義和君
- 京都府　大泉尚裕君
- 東京都　大竹宏平君
- 秋田県　大野政俊君
- 静岡県　滝本一晃君
- 石川県　鍛治雅希君
- 大阪府　竹田英司君
- 新潟県　竹内麗果君
- 宮城県　猪野高広君
- 神奈川県　長崎日明君
- 埼玉県　長瀬浩一君
- 栃木県　長途卓也君
- 青森県　長尾秀司君
- 和歌山県　長浜健君
- 神奈川県　伊藤かおるさん
- 岐阜県　田中膺平君
- 兵庫県　渡辺一樹君
- 岐阜県　渡辺賢司君
- 神奈川県　渡辺剛志君
- 愛知県　渡辺将広君
- 石川県　東出茂喜君
- 愛知県　藤原博之君
- 大阪府　馬越祥行君
- 岐阜県　馬淵伸慈君
- 岐阜県　馬淵智也君
- 神奈川県　白井雅人君
- 大阪府　白川智浩君
- 愛知県　冨板賢一君
- 愛知県　浮池雄一君
- 栃木県　福井正君
- 静岡県　福田正秀君
- 岐阜県　豊田浩治君
- 大阪府　豊田祐司君
- 広島県　木村光志君
- 愛知県　野々部一伸君
- 大阪府　柳川一人君
- 東京都　友利俊太郎君
- 岩手県　利府雅也君
- 埼玉県　鈴木貴尋君
- 埼玉県　鈴木康之君

■ヴァンパイアハンターキーホルダー
- 東京都　〆野俊嗣君
- 宮城県　阿羅大介君
- 静岡県　渥美貴裕君
- 兵庫県　芦原奈々子さん
- 愛知県　安井元規君
- 岐阜県　安田智也君
- 愛知県　安田直仁君
- 京都府　伊藤久仁彦君
- 愛知県　伊藤健君
- 岐阜県　伊藤秀徳君
- 長野県　依田康孝君
- 東京都　井家信君
- 神奈川県　井崎幸樹君
- 大阪府　井出敦君
- 茨城県　磯崎康裕君
- 岐阜県　磯野三朋君
- 茨城県　稲富寿人君
- 愛知県　宇佐見直之君
- 愛知県　餌取宏君
- 大阪府　永尾一也君
- 宮城県　越後洋君
- 神奈川県　越智敬之君
- 静岡県　遠藤亮太郎君
- 岐阜県　遠藤和臣君
- 兵庫県　塩見一徳君
- 千葉県　奥山貴大君
- 北海道　奥谷亮一朗君
- 埼玉県　横山悟君
- 新潟県　横川幸弘君
- 東京都　横佩ひろし君
- 千葉県　岡崎友紀君
- 栃木県　岡田俊明君
- 大阪府　岡本育大君
- 東京都　沖山敦君
- 北海道　加賀谷招君
- 愛知県　加藤義紀君
- 神奈川県　加藤義秋君
- 北海道　加藤彰君
- 愛知県　加藤拓生君
- 広島県　河原政幸君
- 愛知県　河合一成君
- 埼玉県　我妻信路君
- 東京都　皆川裕司君
- 埼玉県　角田武史君
- 埼玉県　蒲地栄二君
- 愛知県　鎌田浩嗣君
- 埼玉県　関口裕司君
- 茨城県　関秀和君
- 神奈川県　関沢和雪君
- 新潟県　丸山健一君
- 大阪府　丸山重義君
- 長野県　丸山隆宏君
- 埼玉県　岸本恵太郎君
- 東京都　岩井健君
- 茨城県　岩田一洋君
- 栃木県　菊地孝君
- 埼玉県　菊池慈君
- 神奈川県　菊池稔君
- 石川県　吉原勝君
- 神奈川県　吉田オサム君
- 東京都　吉田岳司君
- 青森県　吉田豊君
- 大阪府　吉田明博君
- 兵庫県　久山順平君
- 愛知県　久保高広君
- 愛知県　久保田恭光君
- 愛知県　宮崎悠輔君
- 大阪府　宮本尚典君
- 富山県　宮本茂樹君
- 兵庫県　宮本隆史君
- 北海道　近藤一範君
- 愛知県　近藤尚希君
- 千葉県　金子智典君
- 徳島県　金村健太郎君
- 新潟県　駒形明広君
- 愛知県　熊沢周平君
- 神奈川県　熊谷景子さん
- 東京都　栗原弘行君
- 神奈川県　栗山仁太君
- 大阪府　桑原浩一君
- 徳島県　元木康之君
- 群馬県　古見佑介君
- 愛知県　古川秀雄君
- 埼玉県　古澤博史君
- 新潟県　五十嵐和也君
- 岐阜県　後藤寛暢君
- 岐阜県　後藤大樹君
- 東京都　江見たかし君
- 神奈川県　江口雄大君
- 東京都　荒井伸幸君
- 京都府　荒川康君
- 神奈川県　荒川航君
- 東京都　高橋傳明君
- 新潟県　高橋仁君
- 神奈川県　高橋和生君
- 千葉県　高済大樹君
- 神奈川県　高畑智弘君
- 富山県　高本雄司君
- 岐阜県　高木貴光君
- 愛知県　高木達弥君
- 岩手県　高野昭博君
- 神奈川県　黒沢桂介君
- 神奈川県　黒飛敦君
- 東京都　今関雄介君
- 千葉県　佐々木美江さん
- 愛知県　佐溝祐子さん
- 群馬県　佐藤開君
- 愛知県　佐藤幸喜君
- 東京都　佐藤樹君
- 宮城県　佐藤崇君
- 愛知県　佐伯美佳さん
- 静岡県　佐野貴之君
- 栃木県　佐野彰彦君
- 静岡県　佐野真樹さん
- 山梨県　佐野大介君
- 神奈川県　最上紀有君
- 新潟県　坂井和博君
- 徳島県　坂尾雅康君
- 宮城県　堺勝美君
- 千葉県　作田慶輔君
- 東京都　桜井潤君
- 茨城県　三浦聡君
- 東京都　三成智之君
- 宮城県　山口貴士君
- 千葉県　山口静香さん
- 愛知県　山崎勝秀君
- 東京都　山崎悠太君
- 埼玉県　山村誠君
- 埼玉県　山中裕君
- 大阪府　山田尚志君
- 愛知県　山田哲也君
- 宮城県　山田敦君
- 大阪府　山本圭介君
- 埼玉県　山本聖君
- 千葉県　山本博文君
- 千葉県　山本亮介君
- 神奈川県　市川忍君
- 東京都　志田浩太郎君
- 神奈川県　寺田厚君
- 静岡県　寺尾昌弘君
- 新潟県　鹿田和仁君
- 東京都　若木洋一君
- 岡山県　重実雄一君
- 埼玉県　出原はる奈さん
- 東京都　諸岡功明君
- 兵庫県　諸田貴紀君
- 静岡県　勝又洋平君
- 神奈川県　小園真之君
- 東京都　小松原孝弘君
- 神奈川県　小松裕生君
- 広島県　小谷知嗣君
- 愛知県　小島昭彦君
- 岐阜県　小野幸治君
- 宮城県　小野寺新之助君
- 愛知県　小野武士君
- 栃木県　小林圭太君
- 神奈川県　小林広樹君
- 神奈川県　松井努君
- 愛知県　松浦慎一君
- 静岡県　松下裕康君
- 茨城県　松田幹郎君
- 北海道　松尾曜君
- 東京都　松本浩一郎君
- 東京都　松本直樹君
- 東京都　沼畑太郎君
- 神奈川県　城谷要君
- 大阪府　城野豊君
- 大阪府　植田久重君
- 秋田県　信太基志君
- 埼玉県　新井誠君
- 大阪府　森一之君
- 愛知県　森下剛志君
- 千葉県　森口浩二君
- 東京都　森淑江さん
- 兵庫県　森純一郎君
- 愛知県　森西信宏君
- 愛知県　森川清隆君
- 千葉県　森田格知君
- 岐阜県　森田義勝君
- 神奈川県　森田政臣君
- 岐阜県　森島努君
- 神奈川県　森畑崇君
- 埼玉県　真野文孝君
- 愛知県　神谷尚史君
- 茨城県　仁井田慎君
- 北海道　水口真一君
- 大阪府　水野隆士君
- 埼玉県　杉浦敏之君
- 愛知県　杉江岳彦君
- 秋田県　菅原隼登君
- 埼玉県　菅野真一君
- 千葉県　菅野望君
- 大阪府　瀬崎隆光君
- 千葉県　瀬能剛志君
- 新潟県　星野昌宏君
- 群馬県　星野哲平君
- 大阪府　清嶋三友君
- 岡山県　西河洋明君
- 愛知県　西木彰宏君
- 長野県　西澤利哲君
- 神奈川県　青木大輔君
- 埼玉県　斉藤光弘君
- 兵庫県　石井陸君
- 新潟県　石丸真史君
- 東京都　石橋宏章君
- 宮城県　石川洋平君
- 北海道　石田克也君
- 大阪府　石田勝紀君
- 北海道　石田卓也君
- 愛知県　川口隆史君
- 東京都　川村直紀君
- 大阪府　川本悠二君
- 兵庫県　浅田教元君
- 茨城県　相川浩彦君
- 埼玉県　村上淳君
- 長野県　村田俊幸君
- 宮城県　村並広章君
- 大阪府　太田垣和幸君
- 福島県　大橋正直君
- 埼玉県　大上さやかさん
- 愛知県　大場恵介君
- 岡山県　大西晃君
- 徳島県　大西真斗君
- 兵庫県　大川誠君
- 神奈川県　大島佑介君
- 千葉県　大友唯一君
- 東京都　大和田貴宏君
- 宮城県　大條雄樹君
- 青森県　滝田智秋君
- 兵庫県　谷本雅俊君
- 東京都　丹内昭仁君
- 東京都　池川史洋君
- 広島県　池田英一君
- 大阪府　池田哲也君
- 大阪府　竹内康紘君
- 茨城県　中根友也君
- 東京都　中松弘明君
- 東京都　中川路浩君
- 東京都　中村和宏君
- 岡山県　中谷洋介君
- 兵庫県　中島大輔君
- 三重県　中野健太君
- 三重県　中野浩一君
- 兵庫県　仲東浩二君
- 神奈川県　仲鉢槙也君
- 埼玉県　町田知基君
- 大阪府　長江正人君
- 東京都　長谷川ふみ子さん
- 東京都　長谷川裕史君
- 宮城県　長浜雅樹君
- 長野県　鳥羽良太君
- 東京都　鳥居修君
- 岐阜県　塚原勝雄君
- 愛知県　塚野淳一君
- 兵庫県　天野邦彦君
- 埼玉県　天野雄一君
- 北海道　田口季本君
- 兵庫県　田上享君
- 兵庫県　田村郁君
- 東京都　田村琴栄君
- 愛知県　田中慎一君
- 東京都　田中創太郎君
- 愛知県　田中裕二君
- 埼玉県　田島祐一君
- 神奈川県　渡部拓也君
- 秋田県　渡部塁君
- 神奈川県　渡辺一義君
- 東京都　渡辺佳正君
- 東京都　渡辺海君
- 東京都　渡辺浩文君
- 愛知県　渡辺将君
- 愛知県　渡辺友嗣君
- 東京都　渡辺裕幸君
- 埼玉県　土井優作君
- 群馬県　土屋朋子さん
- 埼玉県　島田広彦君
- 大阪府　島本岳史君
- 福島県　藤井亮君
- 山口県　藤井和宏君
- 東京都　藤田康雄君
- 兵庫県　藤本洋君
- 千葉県　藤野孝之君
- 東京都　道岡嵩裕君
- 千葉県　敦賀谷圭一君
- 東京都　南寛朗君
- 大阪府　南裕一郎君
- 神奈川県　日野美咲さん
- 愛知県　納谷隆之君
- 東京都　波多野智君
- 新潟県　白旗厚君
- 大阪府　白尾幸久君
- 千葉県　畠谷仁剛君
- 神奈川県　八木岡克明君
- 兵庫県　八木達也君
- 東京都　飯田一輝君
- 宮城県　飯渕久君
- 新潟県　比護仁君
- 岡山県　疋田和久君
- 岡山県　浜村泰君
- 東京都　浜田健君
- 鹿児島県　浜平浩志君
- 山形県　冨樫淳也君
- 埼玉県　富田浩史君
- 愛知県　服部真尚君
- 三重県　平井栄治君
- 愛知県　平野孝君
- 岐阜県　平澤光晃君
- 茨城県　片岡兼一君
- 東京都　保坂崇君
- 大阪府　保野洋司君
- 埼玉県　芳賀泰子さん
- 東京都　芳沢健治君
- 神奈川県　望月翼君
- 静岡県　牧野文哉君
- 福島県　牧野裕治君
- 東京都　本山真也君
- 埼玉県　本田聡君
- 三重県　明村香代子さん
- 埼玉県　木村太志君
- 山形県　木村智和君
- 群馬県　目黒聡君
- 茨城県　野口育久君
- 茨城県　野口忠幸君
- 東京都　野坂幸三君
- 三重県　森田潤君
- 愛知県　野田大輔君
- 群馬県　矢内守君
- 千葉県　柳原富孝君
- 岐阜県　有馬哲平君
- 奈良県　林郁男君
- 愛知県　鈴木基浩君
- 東京都　鈴木好君
- 愛知県　鈴木章記君
- 埼玉県　鈴木章治君
- 愛知県　鈴木新也君
- 愛知県　鈴木仁君
- 神奈川県　鈴木麻由美さん
- 静岡県　鈴木由祐君
- 大阪府　鈴木陽介君
- 兵庫県　鷲尾将人君
- 大阪府　澤田広夢君

神戸三宮のゲームセンター「レモン三宮店」が7月に営業を再開しました。阪神大震災で多大なる被害を被った神戸だけど、こうして復興の声が聞けるのは日本中の誰もが喜んでいること。神戸ならびに周辺被災地在住の人、がんばって。

アミューズメントメディア総合学院でフォーラム開催

未来のクリエイターを目指す君たちに今年も贈る、「アミューズメントメディア総合学院」特別フォーラム！

学院で毎月行われている説明会をもっと大規模にした特別フォーラムが、9／30に開催される。特別ゲストに「Dの食卓」でおなじみの飯野氏を向かえ、スペシャルトークやマルチメディア体験授業など、ゲームから始まるマルチメディアエンターテインメントの世界を充分に体験できる。ゲームクリエイターを目指す人たちなら、見逃せない内容になっている。

—特別説明会—
9／30(土)14：00～17：00

内容
①特別ゲスト㈱ワープ飯野賢治社長講演会「ゲーム発マルチメディア」
②スペシャル対談「デジタルエンターテインメントの可能性」
・アミューズメントメディア総合学院デジタルメディアラボ所長　木宮正徳氏
・㈱ワープ　飯野賢治氏
他当校講師（フリートークもあり）
③マルチメディア体験授業
1.デジタルアニメーション体験
2.3D映像加工体験
3.ディレクターなどを使用したモーフィング加工実験体験講義（予定）
④マルチメディア系4科の紹介

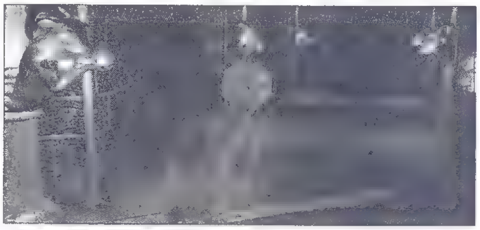
この特別フォーラムのほかに、随時行われている説明会の日程は次のとおり。

—説明会日程—
●アミューズメントメディア総合学院内での説明会
9／9　説明会第3回
9／30　特別フォーラム
10／21　説明会第4回
11／1　学園祭特別フォーラム
11／11　説明会第5回
12／16　説明会第6回

●地方説明会
10／7　・水戸—水戸プリンスホテル
・高崎—高崎イーストタワー
・宇都宮—宇都宮ステーションホテル
※3カ所同時開催
※学院・地方いずれも14：00～16：30の予定
※参加は無料。特別フォーラムに関しては、電話にて参加優先受付。
☎0120（41）4600
受付時間　9：00～18：00


「Dの食卓2」の画面写真。


これも「Dの食卓2」より。色あいが美しく、単色で見せるのは惜しい。


同じく。すばらしいグラフィック。


ワープ社長飯野氏。た…ただものではない。

代々木アニメーション学院 バンタン電脳情報学院 合同企業説明会開催

7月7日、代々木アニメーション学院、バンタン電脳情報学院によるゲーム業界就職希望学生を集めた「合同企業説明会」が、渋谷のフォーラム8で行われた。「有望な学生がほしい」というゲーム企業と、「ゲーム業界に就職したい」という学生とのために両学院が開催する説明会も今回で3回目。参加企業もコンシューマ関係を中心に過去最高の16社を集め、両学院からそれぞれ160名の学生が熱い思いで説明会に参加した。

就職難を吹き飛ばせ

世間でいわれている就職難。ゲーム業界もその例外ではなく、ここ数年ゲーム業界に就職を希望する学生たちにとても厳しい状態が続いている。しかし、ゲーム企業が採用数を大幅に控えているかというと必ずしもそうではない。将来有望な学生が就職に苦しんでいるこの時期だけに、「良い才能、優秀な人材であればどんどん採用していきたい」というのが企業の本音だ。それならば、と両学院が開催した合同企業説明会。学生にとってだけでなく、ゲーム企業にとっても重要な場となった。

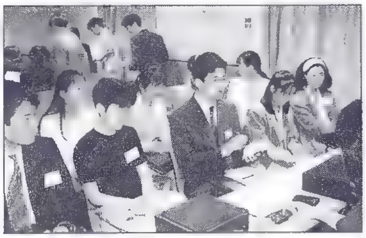

企業の説明を真剣に聞く学生たち。

ゲームに関わる仕事がしたい！

説明会は、ゲーム企業と学生との間にできるだけ多くの出会いの場を作るのが目的。そのため、企業ブースに集まった学生を、一定時間を区切って入れ換える方法で行われた。

各企業ブースに集まった学生は、企業の事業内容、採用状況などの説明を受けた。その際、企業からは「これからのゲームは3Dが主体となる。そのため、3Dの感覚を持った人しかいらない」「現時点でCGの才能を持っている人がほしい」などの厳しい言葉が飛び出した。このような、企業の本音に触れた学生たちは、一様に厳しい表情を見せながらも「どうしてもゲームに関わる仕事がしたい」との熱意からか、企業側に活発に質問する姿も多く見られた。

また、企業側の説明が終わった後には、自分で制作したゲーム企画書や絵を企業側に提示してアピールするなど、より具体的な就職アプローチも行われた。


学生からは、活発に質問が出された。

今後も、さらなる発展を

今回の合同企業説明会について、両学院の就職担当者は『小異を捨て大同に』がメインコンセプト。本来であれば競合する学校同士が合同で行うことは、まず考えられない。しかし、年々激化する就職戦線を勝ち抜き、良い才能と人材を送り出すためにも、ゲーム業界の実際を知り、その門を叩くための場を設けることは、何より学生のためと考えた。今後も年に2回の開催を目標とし、毎年恒例としていきたい」と意欲を見せる。次回は9月の開催が決定しており、より多くの学生がゲーム業界に触れられるよう配慮されている。また、説明会といえば一般的に学生が受け身になりがちな傾向にあるが、この合同説明会では学生が作品を持ち寄っての「集団面接」という一面を持っているため、就職決定も確実に増加している。代々木アニメーション学院、バンタン電脳情報学院からは、今後も多くのゲームクリエイターが生まれることが予想される。


企業説明の後には、自らのCG、絵、企画書などを企業側に提示してのアプローチもあった。

今回はなんだか情報満載ちょーワイド！なインフォメーションコーナー。どれもこれも採れたてだぞ！何だかタイクツな毎日を送ってる君！うん、そうだねインフォメーションコーナーを読んでイベントにレッツでゴーだ！

ヴァンパイアカセットブック化

根強い人気を誇るヴァンパイアハンターが、カセットブックで登場。今回はガラリと雰囲気を変え、乙女を求めてさすらうデミトリ（終わらない旅でしょうねby塩沢兼人）、かけあい漫才レイレイ姉妹（綾ちゃんのはかわいいのに私、お札？（笑）byこおろぎさとみ）、セリフの少ないドノヴァン（ゲーセンでやってみましたが勝てません…。by置鮎龍太郎）など痛快ギャグ満載。オススメは、井上喜久子演じるモリガンの技名シャウトだ。

書店かアニメショップにて好評発売中。おまけもついて1980円。

また、ムービックでは今後ゲームを素材にしたCDブックをシリーズ化するとか。その第一弾はサイバーボッツの予定。アリエータ（白鳥由里）・デビー姫（大谷育江）だったら超燃え。



ダークストーカーズの皆さん（笑）。

SEGA TECHNO・NIGHT

9／8深夜に「SEGA TECHNO・NIGHT」なるイベントが行われる。なんと入場無料、ゲーム無料で1ドリンク付き。ただし18歳未満は入店できない。内容はテクノDJとCGゲームを使ったクラブスタイルという深夜ならではのアダルト風。おまけに「バーチャファイター2・1」を中心にセガが誇るAM1研、2研のポリゴンゲームが各種出展されるというお楽しみもあり。

日時：9／8 24：00〜30：00

会場：「Bar isn：tit？六本木」港区六本木3−8−18MTビル3F

入場無料（18歳未満不可）

ゲーム無料、1ドリンク付き

キャパシティイベントなので、入場制限アリ。

詳しい情報・最新情報はセガFAX情報サービスで知ることができます。利用してね。

関東　03（5950）7790

関西　06（948）0606

ゲーム音楽コンサート5IN渋谷公会堂

今年の秋、待ちに待ってたゲームミュージックコンサートが渋谷公会堂（略してシブコウ）で開催される。司会はゲームミュージックの大御所すぎやまこういち&服部克久、指揮は小野崎孝輔という驚きのラインナップ。しかも協賛しているメーカーが超豪華。特別協賛の任天堂をはじめとしてアスミック・エニックス・スクウェア・チュンソフト・データーイースト・パイオニアLDC・ヘクト（50音順）。いずれもゲームをやる人なら、よく耳にする名前のハズ。

これらのメーカーの名作ゲームミュージックの数々が迫力の生オケで聞けるー

さあ、いますぐチケットをとろう。

日時：10／29（日）14：00より開演

場所：渋谷公会堂

音楽監督：すぎやまこういち

演奏：神奈川フィルハーモニー管弦楽団

料金：S席＝¥3000　A席＝¥2500（税込み）

●お問い合わせ先ー音楽事務所サウンドギャラリー　TEL 03（3351）4041

●チケット取り扱い　チケットぴあ・チケットセゾン・サウンドギャラリー

チケットはもう7月10日から発売しているぞ。急げー

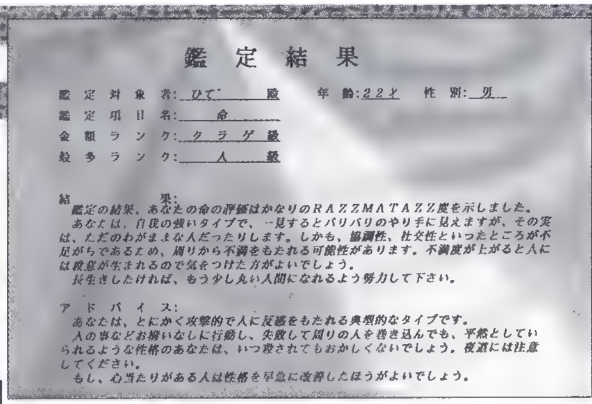
チルコポルト㋘屋情報

上尾にあるコナミ直営のゲームセンター「チルコポルト」に㋘屋がオープンしたって話は先月号でしたよね。今回はまたまたその紹介だ。

チルコポルトといえば、超広いゲームセンターで、大型筐体もたくさん。ゲームを楽しみつつ、ゲームグッズが買える。こりゃあ嬉しいねー

そして、イベントー8／5に行われた「ときめもライブ」は文句なしの大盛況。などなど、㋘屋ができて間もないけど、これからたびたびイベントなどの情報をお届けしちゃいます。楽しみにしててねー

君の金額いくら?人間価格鑑定機登場


鑑定結果

鑑定対象者:ひで　殿　年齢:22才　性別:男
鑑定項目名:命
金額ランク:クラゲ級
殺多ランク:人級

結果:
鑑定の結果、あなたの命の評価はかなりのRAZZMATAZZ度を示しました。
あなたは、自我の強いタイプで、一見するとバリバリのやり手に見えますが、その実は、ただのわがままな人だったりします。しかも、協調性、社交性といったところが不足がちであるため、周りから不満をもたれる可能性があります。不満度が上がると人には殺意が生まれるので気をつけた方がよいでしょう。
長生きしたければ、もう少し丸い人間になれるよう努力して下さい。

アドバイス:
あなたは、とにかく攻撃的で人に反感をもたれる典型的なタイプです。
人の事などお構いなしに行動し、失敗して周りの人を巻き込んでも、平然としていられるような性格のあなたは、いつ殺されてもおかしくないでしょう。夜道には注意してください。
もし、心当たりがある人は性格を早急に改善したほうがよいでしょう。

人間の価値は金では決まらないけれど、たまには自分がどれくらいの価値の人間かって気にならない?

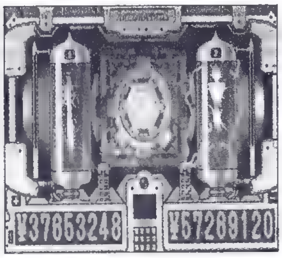
それを有り難くも測定してくれるゲームがあるのだ。

その名も「RAZZUMATAZZ」。名前、年齢、性別などのデータを入力して、二択、三択の質問に答えていくことによって、下はウイルスから上は太陽まで、9ランク、さらにそれぞれのランクを、金、銀、銅の3パターン合計27段階の人間としての度量の大きさとともに、価値のある人間ならば金額の記入された領収証が、そうでない人には借用証が発行されるのだ。

鑑定できる内容は、1人用プレイなら総合、命、仕事、心の4ジャンル。2人用プレイなら総合、仕事、恋愛、友情の4ジャンルから選択できるぞ。

ちなみにラズマタッズというのは、見掛け倒しという意味の言葉らしいので、君も見掛け倒しだと思われないように日頃から自分を磨いておいたほうがいいのでは?

この商品に関するお問い合わせは株式会社アイマックス03-3737-2221に、お願いします。



イベントEXPRESS

●第33回アミューズメントマシンショー
日時/9月13日(水)～15日(金)10:00～16:00
※一般公開日は15日のみ
会場/幕張メッセ
内容/アミューズメントゲームの新作を大々的に集めたイベント
入場料金/大人(中学生以上)2千円・子供(小学生)千円
問い合わせ先/アミューズメントマシンショー事務局☎03(3438)2363

●世界電遊博覧会2
日時/9月24日(日)10:30～16:00
会場/東京文具共和会館(JR浅草駅下車)
内容/ゲーム系同人誌即売会
お問い合わせ先/〒340-01埼玉県蓮田市西城3-24-5中島方D係

●こみっくパーティー～ゲームONLY10～
日時/10月1日(日)11:00～15:00
会場/中之島中央公会堂(京阪線、地下鉄御堂筋線淀屋橋駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK、ゲーム大会有)
問い合わせ先/〒534大阪市都島区都島中通3-4-15-602木村方こみっくPARTY

●カラフル
日時/10月22日(日)11:00～15:00
会場/新百合21(小田急線新百合ケ丘下車)
内容/ゲーム系中心オールジャンル同人誌即売会
問い合わせ先/〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●パソケット(以下略してP)
内容/同人ソフト、ゲームONLY同人誌即売会
日時・名称(会場)
・9月3日(日)
博多P34(博多スターレーン)、静岡P27(静岡産業会館)、宇都宮P25(宇都宮産業展示館)、松江P1(くにびきメッセ)
・9月10日(日)
旭川P8(道北経済センター)、前橋P6(グリーンドーム前橋)、岐阜P15(岐阜メモリアルセンター)、長野P9(めいてつショーホール)
・9月15日(祝)
盛岡P19(岩手県産業会館)
・9月17日(日)
P50(東京文具共和会館)、松山P1(松山総合コミュニティセンター)
・9月24日(日)
大阪P42(大阪府立体育会館)

◆ゲームイベントを主催される皆さん、記入事項を書いてどんどん応募して下さい。

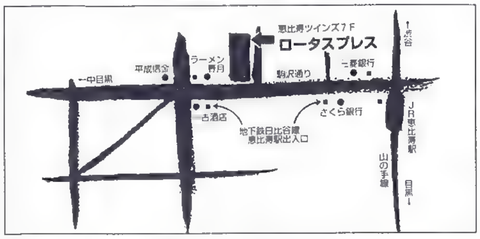
記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所(そこまでの交通機関)④内容⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号(誌上未掲載)

掲載時期は基本的に「手紙が届いた月の翌月末」となりますが、イベント時期によって掲載時期が変わる場合があります。ご了承ください。

ロータスプレスの基板専門コーナーが独立!

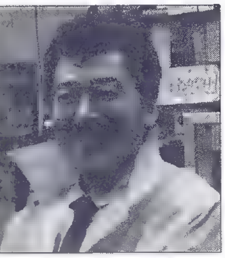
ゲーメストの広告でもおなじみの「ロータスプレス」に基板専門コーナーができた。

いままでと同様、豊富な品ぞろえと、さらに見やすく広い店内に大変身!



場所はココ。今すぐ行こう、すぐ行こう。

基板専門コーナーは、以前とはお店の位置が変わって、さらに駅に近くなったよ。JR恵比寿駅からなんと徒歩2分という近さで便利さ倍増。地下鉄日比谷線からだと徒歩1分。詳しい場所は地図を参照のこと。家庭用ゲームは、以前と同じ場所に。やはり広い店内になってイイ感じ。こっちも変わらず利用するとなおよし。


間脇店長さん。にっこり笑ってお出迎え。

TRY NEXT!
カプコンサマーフェスティバル イン国技館



〝TRY NEXT〟の標語もすっかりおなじみとなったカプコン。恒例の国技館イベントが今年も行われたのでリポートしてみちゃおう。

8月10日（木）の東京は両国。今年のイベントは〝カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館〟と銘打たれて行われたのだ。で、目玉はなんといってもゲーム大会。ただし今回は、以前紹介したように、複数のゲームを競技種目として競われるというユニークな方式。さて……!?

バトルに使用されたのは次の3タイトル。「X-MEN」（SS）、「ストリートファイター リアルバトル オンフィルム」（PS・SS）、そして「ストリートファイターZERO」（アーケード）といった王道格ゲーばかり。

予選を通過する条件は、どれか1タイトルで対戦し、5人勝ち抜くこと。ここでの対戦ももちろん熱いものだったけれど、いよいよ異種格闘技（!?）の様相を呈したのは決勝戦。16人の選手によってトーナメント方式でそれぞれのゲームを舞台に闘われることとなった。

ゲーセンですでに遊ばれている「ストZERO」はともかく、さすがに発売前の「X-MEN」「ストリートファイター リアルバトル オンフィルム」では少々勝手がちがったようだった。本当、この大会の勝者はチャンピオンの名に値すると思うぞ。

また、ゲーム大会を進行しながらゲストによるトークショー&ミニライブも行われたのだ。ゲストは映画「ストリートファイターII」のテーマソングを歌った篠原涼子ちゃん。アニメ「花子さんが来た」で音楽、声の出演を担当しているマユタン、アルフライラからソロ活動に入った松岡有香さんの3人。国技館イベントに欠かせない、司会の伊集院光と5000人の参加者は大盛りあがりだったぞ。

ほかにコスプレ大会や新作ソフトのプレイ・紹介コーナー、初お披露目の「ストZERO」2人協力プレイコマンドの公開、ゲームグッズ販売コーナーなど、充実!の一日だったのだ。

う〜ん、早くも次回が楽しみなこのイベント、今回来られなかったキミもこの次は是非参加してみたら?TRY NEXTなんちゃって。



篠原涼子ちゃんもきた!

第33回アミューズメントマシンショーでっかく開催!

9月13日（水）から3日間、幕張メッセでアミューズメントマシンショーが行われるぞ。今回出品されるアミューズメントマシンは、マルチメディア時代を先取りしたものばかり。バーチャル・リアリティー体験を実現するシューティングゲームや、レーシングゲーム、人気の対戦格闘ゲーム、占いゲームなどの刺激的なゲームが盛りだくさんなのだ。

さらに、競馬などの実写映像を取り込んだコインゲームなどもあり、展示台数3000以上というのだから、そのスケールの大きさを理解してもらえるだろう。

また、今回初めて新声社もAMショーに出店するのだ!そして、なんとゲーメストAMショー号外を会場で発行してしまうぞ。これは非常に貴重なアイテムだから、ぜひともゲットしてほしい。ショーに行く予定のある人は、ぜひ新声社ブースに顔を出してネ。

●日時／

・9月15日（金）（一般公開日）10：00〜16：00、大人（中学生以上）：2000円、小人（小学生）：1000円

●会場内の危険防止のため、入場制限を実施する場合があります。

そして、お楽しみのプレゼント。日本アミューズメントマシン工業協会さんの御好意により、AMショーの入場券を20組40名様にプレゼントするぞー欲しい人は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を明記のうえ、次の宛先まで応募してほしい。

●〒105東京都港区虎ノ門5-3-20仙石山アネックスビル305「第33回アミューズメントマシンショー」入場券プレゼント・ゲーメスト係

締め切りは9月5日消印有効。

さあ、AMショーに明るいゲームの未来を探しに行こう（行けない君は、次号ゲーメストのAMショー付録を見てね）



これは、去年のAMショー。いやー、すごく盛り上がったんだ!

ワールドヒーローズ2 発売記念サイン会

9月9日って何の日か知ってるかな?9×9=81でかけ算の日じゃないぞ（反省）。何を隠そう、雑君保プ先生の最新刊「ワールドヒーローズ2」3巻（850円）が発売される日なのだ。

それを記念してサイン会が行われることになった!場所は東京神保町のコミック高岡。

時間は午前9時から11時まで。この日は神保町へダッシュー!



買いに行くしかない!

みんな コスパで踊ろうよ!!



着替えて踊れば電脳気分、ってわけでコスパ［テクノスジャパンライブ'95］が、9月3日に六本木「VELFARE」で開催されるのだ。

このコスパ、コスプレをして踊りまくろう!ついでにゲームイベントも楽しんじゃオー、っていうナイスなイベント。参加資格は18歳以上で、ゲームミュージックで思いきり踊りたい人は、もう行くしかないって感じだ。そして、企画も盛りだくさん。

●決定!ネオジオ・コスプレコンテスト：当日先着：300名を受付。豪華賞品有り。

●大トーナメントゲーム大会：超人学園ゴウカイザーの200名による大トーナメント大会。優勝すると大張正己先生への挑戦権が…。

●森ユキ・ミニコンサート

●ネオジオのフリープレー

チケットは全国のチケットぴあ、またはチャコット渋谷店、アニメイト渋谷店、ギャリソン江古田店、コスパショップ渋谷店で前売り3000円で好評発売。当日4000円だぞ。

最近はこんなイベントが増えて、ゲームファンやコスプレファンにはたまらないね。当日は参加者全員にステキなプレゼントがあるそうな。ほーら、行かなくちゃ!

●日時／9月3日（日）開場12：00、13：00〜17：00

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆=0 (15)

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0283)21-1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝	11,353,200	AGT相談役ZZL	1コインALL
2	サイバーボッツ（ジャッカル）	531,100	ZAP	1コインALL
3	豪血寺一族2（お志摩）	811,400	みすらんでぃあ	1コイン7面
4	ダライアス外伝(連)（Zゾーン）	9,904,810	"eatチャチャ" できまり(あ)	1コインノーミス カセギ無
5	極上パロディウス（こいつ）	4,554,600	T. M（みくりや）	1コインALL 5機設定
6	ガイアポリス（妖精）	11,325	ガイアポリス制圧委員会 YSK	ラストバトルでネオモスクルート
7	ぷよぷよ	1,617,763	T. M（みくりや）	1コインALL 79ぷよ
8	ルースターズ	1,612,500	ONO	1コインALL 4機設定
9	ASOII	2,763,300	くりす	2周ALL 1ミス
10				

7月16日現在

めざせハイスコア!!

東北以北は冷夏、それより南はとにかく暑い夏でしたが、夏休みに行われた⑦屋宅配便。かな〜り盛り上がったようです。

プレイランドファンタジア ☆=0 (5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘内2F ☎(0184)24-5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(マキシマム)	7,732,400	ベビー 食べーた	1コインALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	10,043,700	鬼殺し伝説	1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(J.カーン)	11,201,400	ゴンザレロ月旅行	1コインALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	10,607,800	発適傘	1コインALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	6,720,000	神	1コインALL
6	サイバーボッツ（プロディア）	398,200	わめく大股関節	1コインALL
7	サイバーボッツ（ワーロック）	596,100	Jesus斎藤	1コインALL
8	ツインビーヤッホー（プラクティス）	6,214,470	ギャラいけ	1コインALL
9	ストリートファイターZERO（アドン）	773,900	ギャラいけ	1コインALL
10	ダライアス外伝（上Zゾーン連付）	10,161,920	MCアーイ!	1コインALL ノーミス

プレイシティ24 ☆=6 (44)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（サガット）(連)	2,859,400	SHADOW	ALL 40R Ⓟ2-2-2
2	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）(連)	1,716,700	SHADOW	ALL 36R Ⓟ14-6-0
3	スーパーストリートファイターIIX（バイソン）(連)(必)	2,407,900	SHADOW	ALL 40R Ⓟ1-6-0
4	鉄拳（ポール）(連)(必)	1′23″96	魔B党-K O	ALL 予選 1分5秒
5	天外魔境真伝（綱手）(連)	24,648,400	あごう	ALL D×4
6	ワールドヒーローズパーフェクト（NEO-DIO）(連)(必)	16,736,500	BELLDANDY	ALL D×2
7	ワールドヒーローズパーフェクト（C・キッド）(連)(必)	16,243,900	あごう	ALL D×3
8	ワールドヒーローズパーフェクト（シュラ）(連)(必)	15,764,600	魔B党-K O	ALL D×2
9	ワールドヒーローズパーフェクト（孫悟空）(連)(必)	10,825,800	ま゛！アラカリス	ALL D×2
10	ストリートファイターZERO（ソドム）(連)	1,838,600	あっごうさん	ALL 1P台初日

ゲームプラザヴィクトリア ☆=11 (42)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎(011)813-6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′17″55	QSR-リキさま!!	ALL
2	ストライカーズ1945（52型）(連)	908,600	PHU-SDR	2-2
3	マジカルドロップ（マジシャン）	30,936	Mr ナオキ	ALL
4	ストリートファイターZERO（ケン）	709,600	ラリー イトウ	ALL P×0
5	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）SD	65,386,700	PHU-SDR	ALL チビキャラ
6	バイパーフェイズワン(連)	2,555,738	DNQ	8面 100%×0
7	バイパーフェイズワン(連)	3,845,736	カルノフ 家畜 帯広から、来ました	8面 2P 100%×2
8	真サムライスピリッツ（ハンゾウ）(必)	785,540	PHU-SDR	ALL 黒子×2 D×2
9	ツインビーヤッホー（スペシャル）(連)	12,485,780	KRL-バイキン	ALL
10	餓狼伝説3（テリーボガード）	2,238,300	OSR-リキさま!!	ALL S×26

モンテカルロ ☆=2 (21)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（春麗）	1,686,400	魔B党-ⒽARU	1CALL P×12 負け×1
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,336,300	花子さん	1CALL
3	ストリートファイターZERO（アドン）	1,330,300	まえだあいちゃーん♡	1CALL
4	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,090,600	ルーミィ元気かい？	1CALL
5	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,026,900	I・C・B・M	1CALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）	11,845,900	まぴとう-ⒽARU	1CALL
7	バーチャファイターリミックス（カゲ）	1′25″74	DEV (DEVIL)	1CALL
8	マジカルドロップ	8,794	SGT	1CALL
9	殿様の野望2	270,078	菅原文太49歳	ALL 間抜け度2位
10				

プレイランドエフワン ☆=4 (30)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1 ☎(022)261-5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,448,500	Trfx-MSA（完敗）	2 7(連) 震電J7
2	ストライカーズ1945	1,443,300	AGBT-MSA（完敗）	2-6ボス(連) スピットファイア
3	ストライカーズ1945	1,317,700	るんるん浣腸（完敗）	2-5(連) 零式艦上戦闘機
4	ストライカーズ1945	1,193,700	るんるんメモリアルフォーエバー（乾杯）	2-4(連) ライトニング
5	ワールドヒーローズパーフェクト	12,024,200	MOR-PUYO	ALL(連)(必) ジャンヌ
6	ワールドヒーローズパーフェクト	11,037,500	AMP	ALL(連)(必) キャプテンキッド
7	達人王	4,977,590	銀河駄目夫様伝説ユナDX	4-6
8	ストリートファイターZERO（ケン）	1,385,100	MOR-PUYO	ALL(必)
9	ギャクシーファイト（カズマ）	2,216,800	あぷそうぷ㊂	ALL(連)(必) N×0 裂×19
10	ギャクシーファイト（ジュリ）	2,394,700	あぷそうぷ㊂	ALL(連)(必) ジジイ㊒ N×5

NTK ☆=3 (20)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイバーサイクルズ	3′03″765	NOC	初級 SOLO
2	サイバーサイクルズ	2′07″480	NOC	初級 LINK
3	サイバーサイクルズ	3′50″199	Asa	上級 SOLOプレイ
4	サイバーサイクルズ	3′48″981	Asa	上級 LINKプレイ
5	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′19″48	M. T	セリカ MT ALL
6	マジカルドロップ	4,548	BAL	ALL
7	ストリートファイターZERO（春麗）	724,800	BAL	ALL
8	ストリートファイターZERO（ケン）	1,288,500	熊坂	ALL
9	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,169,300	たおれる	ALL
10	ストリートファイターZERO（サガット）	1,169,900	能坂	ALL

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0 (6)

埼玉県所沢市緑町1-3-7 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	62,625,250	[illegible]	
2	レイフォース	6,759,500	SAMだ!!	
3	ダライアス外伝（Vゾーン）	12,359,040	SAMだ!!	B×5 C×6
4	ソルダム	4,621,910	GAUT−おさむ	
5	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,477,200	S&Bグループ	
6				
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から①

●J&B山大前店（山形）

「突斬十六茶」ハンターのビデオにものったぜ!!開発者冥利に尽きるのう……。 by J&B山大前K2O

●JOYCOM's（福島）

JAG-H.S様、来店ありがとうございました。 by 店員3号

●モンテカルロ（群馬）

ジャッキーは実はネコ？この突飛な話題を提供してくれた某氏の談によると『Ⓟの勝ちポーズのとき、「ニャー」』って言ってるし、ニーストライクやノーザンライトのときに「ニャッ」って言ってる。そもそも新技にミッキー・ローク直伝の猫まねきパンチ（どーやら、Ⓟのスマッシュフックのことらしい）が追加されている事実からみても、彼が猫の化身であることは明らか。』と声高に主張する。一般の反応はマチマチで「確かに『ニャーッ』って言ってる。」「いや、全然そんなことはない。」という人から「ただ単に某氏が猫好きなのでは？」というなかなか鋭い意見をいう人もいて、まさに百家争鳴の有り様です。

●ギャレッソ津田沼店（千葉）

対戦格闘ゲームなどの隠しコマンドの電話での問い合わせは今後一切お断りさせていただきますので、ご了承のほどよろしくお願いします。

●GAMEインDAI-EI（千葉）

茂原のゲームセンターメッセの水野様お世話になっています。これからもよろしくお願いします。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

千葉県南部で唯一のハイスコア店の当店です。連必ボタンも付いているので近くの方は遊びに来てみてください。

●ガリバー熊谷店（埼玉）

スコアラー急募!今、ガリバー熊谷店が熱い。新作入荷中「ストリートファイターZERO」はもちろん、OLD・オメガファイター入荷中!来るべし。

●ゲームセンターコトブキ（埼玉） by まちゃみ

7月18日に店内改装しました（台の半分くらいを入れ替えました）。新作ゲームもどんどん入荷します。ぜひ、ご来店クダサイ。

●ゲームイントーヨコ北越谷店（東京） by のび&NAD

PEW・Z氏、戦国人氏、TZW氏、はむはむ氏、ざるまん氏ご来店ありがとうございました。まだまだ熱い日が続きますが頑張りましょう。（常連一同）

「NA-氏格ゲーマーに華麗なる転身か!!（某店のストZERO対戦台にてン十人抜きしているNA-氏が目撃された!!）」（トーヨコトピックスより）

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

今年の夏は、イベントもりもり盛りだくさん。鉄拳2、レイブレーサー、アルペン、と新製品も盛りだくさん。AMショーの後は巣鴨が超熱い!!

君こそゲーメスト！

1回目集計	ストリートファイターZERO		☆連必　2,326,300	RBN－星白金－ぼーず	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	天外魔境真伝		☆連必　25,128,200	PPR－NGM	アミューズメントベース　フジ（大阪）
	PANG！3	パニック	☆連　10,000,000＋α	PPR－NGM	アミューズメントベース　フジ（大阪）
		ノーマル	連　8,352,500	Legion－KLF	アミューズメントベース　フジ（大阪）
		ゲキムズ	連　3,916,600	WZH	GAME's WiLL（京都）
	マジカルドロップ		☆　99,998＋α	全国6店の皆様	
2回目集計	ワールドヒーローズパーフェクト	チビキャラ	☆連必　71,651,400	ツガ夫	GAME's WiLL（京都）
		デカキャラ	ページ構成上の都合によりその2に表示		
	ストライカーズ1945	ムスタング	☆連　1,870,800 ALL	GGE－WXW	GAME's WiLL（京都）
		ライトニング	連　1,419,800 2－5	GGE－VXV	GAME's WiLL（京都）
		スピットファイア	連　1,572,300 2－7	GGE－WXW	GAME's WiLL（京都）
		メッサーシュミット	連　1,389,500 2－7	AXIOM－H.Y(祭)	個人申請　プレイシティNASA杉本町（大阪）
		零式	連　1,540,200 2－7	GGE－WXW	GAME's WiLL（京都）
		震電	連　1,504,800 2－7	AKA	個人申請　ジャックアンドベティ（神奈川）
	バイパーフェイズ－1		☆連　11,100,774	JAG－H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	クールライダーズ		☆必　3′11″96	WZH	GAME's WiLL（京都）
	登龍門		1,201,960	GPP－ぱのお	ゲームプラザ　ポパイ（愛知）
	首都高レッドゾーン		3′36″08	PTY－NORI	キャッスル&YOU 2（東京）
3回目集計	ツインビーヤッホー	プラクティス	連　8,736,750	CYCLONE－R.T	アイリン夢空間（岐阜）
		ノーマル	連　7,803,990	ユング	ゲーム イン トーヨコ 北越谷（埼玉）
		スペシャル	☆連　16,738,760	ユング	ゲーム イン トーヨコ 北越谷（埼玉）
	首領蜂	タイプA	連　44,145,160	バンバン様々です LAOS－長田仙人	ビッグ　ウェーブ（高知）
		タイプB	☆保持　44,401,550	DBL － MOL － NAI	ゲーム イン トーヨコ北越谷（埼玉）
	サイバーボッツ		☆保持　1,332,500	T.Clue－ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
	風雲黙示録		☆保持　1,030,100	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
4回目集計	P－47 Aces	ブラックウィンドゥ	☆連　4,751,080	VMT－ABU	ハイテクセガ大船（神奈川）
		サンダーボルト	連　4,676,890	CHAT－ああるじいぶう	ハイテクセガ大船（神奈川）
		スピットファイア	連　4,446,650	ECM－FISCHER	ハイテクセガ大船（神奈川）
		ソードフィッシュ	連　4,278,800	ECM－FISCHER	ハイテクセガ大船（神奈川）
	餓狼伝説3		☆連必　2,260,900	ATC－まさし	サブカルチュア（福岡）
	脳力向上委員会		683,700	POT－T.Y	ゲームセンター　ポパイ（東京）
	水滸演武		2,998,700	Legion－超負け君	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
	ダブルドラゴン		☆保持　1,940,900	会長のおかげです♡ XRX－MAK光風海	ゲームプラザミッキー（広島）
	美少女戦士セーラームーン		☆保持　2,093,800	G.M.C. SSMR'S　れべる	ゲームコーナーフジ（東京）

その1

今月は、ストリートファイターZEROから解説をはじめます。

このゲームは、今までのストリートファイター2シリーズの得点システムに加えて、若干の新システムが採用されています。

その新システムとは、敵を倒したときの残りタイム数に応じて体力ボーナスに倍率が掛けられるというものです。

具体的な倍率は、90秒以上残しが5倍、70秒以上のこしが3倍というような具合になっています。

このため、得点を稼ぐには70秒以上のタイムを残しつつ体力パーフェクトで勝ち進んでいくのはもちろん、90秒残しが取れる可能性がある敵に対しては多少のリスクは覚悟して積極的に瞬殺を狙っていかなくてはなりません。

この新システムが、ちょうどいい感じのスパイスになっていて、飽きがこない内容になっているようです。

またこのゲームは、負け無しで敵を勝ち抜くと、一人勝ち抜く毎に3万点のボーナスが加算されるので、実にテンポの良いスコアアタックが実現されています。

新システムばかりで、まったく違うゲームになってしまったかというとそうでもなく、ストリートファイターシリーズ伝統のダブルKO稼ぎの面影もまだ残っているようです。

2勝1分けで勝ち進んでも例の3万ボーナスがはいるので、ダブルKOをすると1ラウンド分多く点数を稼ぐことができます（ただし、ファイナルラウンドまでいくと3万ボーナスは入らない）。

また、ダブルKOにあてるラウンドのうちにスーパーコ

（次ページにつづく）

プレイシティキャロット二荒店　☆＝0（14）

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F　☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,225,800	LEE－3号　太郎	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）	14,463,300	TROIS-STAR 疑惑　LEC-N.C	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト（リョフ）	13,057,400	紅崎充竜久	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ）	12,822,000	Prf	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト（ジャンヌ）	12,527,600	LEC－[illegible] パリ・カンヌ映画祭	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト（マキシマム）	9,883,600	LECON-N.C	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト（ジンギスカーン）	9,606,700	WAR	ALL
8	餓狼伝説3（テリー・ボガート）	1,779,100	AIBA	ALL
9	真サムライスピリッツ（チャムチャム）	271,800	PTTP－詩織♡	ALL（先月忘れた）
10	ツインビーヤッホー（プラクティス）	6,920,000	DMJ-LEE-AFC－初級 超燃えくん	ALL（来年合体予定）

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475-34　☎(0285)23-8078

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝（八雲）	16,010,800	PTTP－葵紫流	ALL D×4
2	天外魔境真伝（綱手）	12,886,600	PTTP－葵詩織	ALL D×3
3	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン）	10,415,000	BBC片碓	ALL
4	パズルボブル	20,003,420	MGK－永井美奈子命	R25
5	ツインビーヤッホー（SPECIAL）	11,148,260	ナナちゃんたぬきになるハレルヤハリケーン	5面ためバクダン
6	ツインビーヤッホー（NORMAL）	5,003,020	横浜ベイスターズ優勝できるかな	5面ためバクダン
7	ツインビーヤッホー（PRACTICE）	6,243,690	ほたるちゃん	5面ため分身使用
8	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,054,300	DAI	ALL
9	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,213,400	やっぱ永井美奈子だよbyMGK-ALBA	ALL
10	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	1,211,300	I・Sハナピクオ	ALL

今市ゲームセンター　☆＝1（11）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝	1,588,300	MFJ-NYC	1C ALL 八雲
2	天外魔境真伝	1,263,300	HGA-HAK(ひ)	1C ALL 極楽太郎
3	天外魔境真伝	1,116,500	HGA-HAK(か)	1C　ラスボス大蛇丸
4	ストリートファイターZERO	1,189,200	HGA-HAK(な) 入荷して2日	1コイン　ALL KEN
5	ストリートファイターZERO	1,072,800	MFJ-NYC 入荷して2日	1コイン　ALL RYU
6	首領蜂（TYPE-B）	14,435,270	HFJ-NYC	2－4　1コイン
7	首領蜂（TYPE-A）	13,403,650	HGA-HAK	2－3　1コイン
8	首領蜂（TYPE-C）	10,403,650	DNP-SGO	2－1　1コイン
9	ガンバレット（上級）	142,132	COA	1C ALL
10	ガンバレット（初級）	161,587	COA	1C ALL

コスモランド　☆＝2（3）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21　☎(0299)84-1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）	1,336,200	GM-TACK	ALL
2	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,377,100	霜月　隆	ALL
3	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,008,600	GM-TACK	ALL
4	天外魔境真伝（戦国卍丸）	1,769,900	霜月　隆	ALL
5	天外魔境真伝（八雲）	9,829,000	胡桃沢	ALL
6	天外魔境真伝（絹）	9,093,800	因	ラスト
7	天外魔境真伝（大蛇丸）	7,432,000	Y.K	ラスト
8	ストライカーズ1945（ライトニング）	848,000	EASY (あ)	2－1
9	バイパーフェイズワン	2,823,070	EASY (あ)	STAGE　7 連付き
10	首領蜂（TYPE-C）	13,180,990	EASY (あ)	フルオート 2－3

ギャレッソ津田沼店　☆＝3（13）

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル　☎(0474)74-4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クールライダース（グラスホッパー使用）	3′18″63	高沢　一成	アメリカ大陸横断ルート　MT
2	ストライカーズ1945（P-51ムスタング使用）	1,218,400	SUR-ZFC-FCM(紀)	(連)付き　2－4
3	首領蜂（タイプ使用）	33,268,050	NLB－フニャイ君	(連)付き　2－5 キャバ×6
4	ツインビーヤッホー（スペシャル）	14,168,360	ぱすてる(う)	ALL　(連)付き
5	P-47　ACES（ソードフィッシュ使用）	4,257,770	CHAT－ああるじーぶー	ALL　(連)付き 初クリア
6	P-47　ACES（サンダーボルト使用）	4,446,600	CHAT－ああるじーぶー	ALL　(連)付き
7	サイバーボッツ（ワーロック使用）	837,100	アブラエル様FC会長 森（AZR）図南	ALL
8	PANG!! 3（ノーマル）	3,701,800	K　高崎	ピンクレオポン使用　ALL
9	ヘビースマッシュ（オーストラリア使用）	2,852,000	高沢　一成	ALL　(連)付き
10	極上パロディウス（ミカエル使用）	4,322,500	SUR－テンプラ(紀)	ALL　(連)付き 1周=231万

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ　☆＝0（18）

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	449,000	愛・超兄貴	Bf－109 1－5
2	ストリートファイターZERO	842,200	鈴木　庫資	リュウ　ALL
3	天外魔境真伝	589,100	CoCo三浦と都月丸とSOS	八雲 ラスボス落ち
4	ワールドヒーローズパーフェクト	8,644,600	加藤　正道	NEO-DIO クリア
5	ワールドヒーローズパーフェクト	9,591,000	KEN	J・カーン　クリア　ゼウス(勝)
6	首領蜂	3,080,590	まだまだ猿	4面　連付
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター　☆＝24（245）

埼玉県深谷市西島町2－20－25　☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン(連)(必)）	1,743,200	千秋	ALL※以下全て工場出荷設定です
2	ストリートファイターZERO（ローズ(連)(必)）	1,700,000	♡ゼロ歴1日目じゃ♡ ♡プレセアダッシュ♡	ALL 羽根付きね♡
3	ワールドヒーローズパーフェクト（ミニモード(連)(必)）	68,249,700	今月で引退なんですよ さらばPST-JUN	ALL P×20 もう疲れたね♡
4	ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ(連)(必)）	18,693,100		ALL R=36 あきれたね♡
5	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン(連)(必)）	16,160,600		ALL R=36 いらないね♡
6	ワールドヒーローズパーフェクト（ドラゴン(連)(必)）	12,849,100		ALL R=34 かってにね♡
7	ワールドヒーローズパーフェクト（マキシマム(連)(必)）	13,149,000		ALL R=34 じゃあね♡
8	ワールドヒーローズパーフェクト（C・キッド(連)(必)）	13,113,100	KTC－せりⓐ	ALL R=34 ゼウスおち
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ブロッケン(連)(必)）	13,952,800	Proteus-F. X	ALL R=35
10	ワールドヒーローズ2JET（C・キッド(連)(必)）	254.27	行動は思想より問題を起こすⓅ－STER	ALLリョウコスタート　ⒸJ. H

八千代プレイランドカーニバル　☆＝1（157）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17　☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	305,000	END	1－4　(連)無
2	ストライカーズ1945（スピットファイア）	497,000	Ⓒ	1－6　(連)付
3	ストリートファイターZERO（サガット）	827,800	Ⓩ	ALL　(連)(必)付
4	ストリートファイターZERO（ケン）	935,500	Ⓝ	ALL　(連)(必)付
5	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	225,250	でぶたろう	(連)(必)無
6	バーチャファイターリミックス（カゲ）	4′48″32	???	ALL　(連)(必)無
7				
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス　☆＝6（51）

東京都豊島区西池袋1－22－4　☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945(連)（ZERO）	1,525,700	DAB. S	2－7
2	ストライカーズ1945(連)（Bf　109）	1,426,100	たま夫さん来店記念 KPL-NEK	2－6
3	ストライカーズ1945(連)（スピットファイア）	1,358,500	L－189	2－5
4	ストライカーズ1945(連)（P-38）	1,260,600	シンクロ連射作ります	2－4
5	ストライカーズ1945(連)（P-51）	1,199,200	N-MAS 015	2－4
6	PANG! 3(連)（ノーマル）	4,809,700	タコミス多すぎⓉ	ALL 海賊ホッグ
7	PANG! 3(連)（スペシャル）	3,107,800	DAB. S	ALL ドンタコス
8	PANG! 3(連)（パニック）	2,236,500	DAB. S	ALL ドンタコス
9	首領蜂(連)（TYPE-B）	29,924,760	GAUT-G-ZORO	2－5
10	バツグン(連)（TYPE-B）	23,877,270	会社やめてーまじで VGS-TAMAO	ALL B×5

ゲームプラザコトブキ　☆＝0（1）

埼玉県浦和市白幡5－1－28　☎(048)838-6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト（マッスルパワー）(連)(必)	14,259,400	残りの人生どうしよう 気力0%！	ALL F×1 ゼウス落ち
2	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）(連)(必)	13,171,200	カーン様♥ 自己満足Ⓑ	ALL ゼウス0点
3	ワールドヒーローズパーフェクト（J・MAX）(連)(必)	13,090,200	ムカツク♥ 自己満足Ⓑ	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト（ドラゴン）(連)(必)	10,702,000	よわい・よわすぎる！ 自己満足Ⓑ	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト（シュラ）(連)(必)	9,047,600	回せば出るっす♥ 自己満足Ⓑ	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト（ラスプーチン）(連)(必)	8,374,400	ぼわされなさい♥ 自己満足Ⓑ	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト（ゴクウ）(必)	7,550,100	ZYX	ALL
8	鉄拳（ミシェール）	2′56″15	面白いことは何も無い！ 気力0%	ALL
9	パズルボブル	24,338,880	NAO	ALL
10			店内改装しました♥ 鉄拳2が、待っている	←対戦台だよ！

GAME in DAIEI　☆＝4（24）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1　☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,453,300	NLB-M. A	2－6　震電（連付）
2	ツインビーヤッホー	7,223,370	KU.	PRACTICE ALL　（連付）
3	ツインビーヤッホー	13,457,360	KU.	SPECIAL ALL　（連付）
4	首領蜂	35,267,510	NLB-ALT－㋟	ALL　タイプC・（連付）
5	ストリートファイターZERO	825,400	M. Y－剣魂	ALL ソドム
6	サイバーボッツ	795,900	アズラエル様FC会長　森（AZR）図南	ALLガウェイン WARLOCK
7	サイバーサイクルズ	3′43″692	MIRAGE-NLB-MAX㋠	ネオヨコハマ 1人用　上級
8	ワールドヒーローズパーフェクト	12,389,600	KKN－鈴将	ラスプーチ ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト	12,364,300	LAN	リョフ ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト	11,732,000	M. Y－剣魂	ジャンヌ ALL

プレイシティキャロット巣鴨店　☆＝22（166）

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1　☎(03)3943-6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバーサイクルズ（初級）	1′52″608	TERRORIZER	超上級車使用
2	サイバーサイクルズ（上級）	3′26″497	LED. rf 肉肉肉肉焼肉いただき	超上級車使用
3	アジカルドロップ（マジシャン）	99,998＋α	FTS-NAZ	ALL 1面カンスト
4	エアーコンバット22（ドッグファイト）	975,279	JNR-TAMA	ALLバルカン限界点
5	極上パロディウス（こいつ）	5,505,500	新井（T）RIT8段	連付　ALL
6	ストライカーズ1945（ゼロ戦）	1,248,300	DAB. S	連付　2－4 ソビエト面
7	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,221,900	金大物Lus	連付　2－4
8	首領蜂（Aタイプ）	30,572,580	JAC	連付　2－5
9	首領蜂（Bタイプ）	32,719,900	一般人H. S	連付　ALL
10	ツインビーヤッホー（練習）	8,242,740	STG-MIO㋮	連付　ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店　☆＝7（15）

埼玉県越谷市大沢3－6－12　☎(0489)79-4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（ムスタング）	1,817,800	DBL-MOL-NAI	2周ALL　連付
2	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,027,300	GAUT－佐藤大樹	2－2　連付
3	ツインビーヤッホー（プラクティス）	8,230,060	DAB・S	ALL連付
4	ツインビーヤッホー（ノーマル）	7,803,990	ユング	ALL連付
5	ツインビーヤッホー（スペシャル）	16,738,760	ユング	ALL連付
6	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）	13,358,600	CAT	ノーマルキャラ
7	サンダークロスII（発売Ver　ランク3）	6,183,980	A_C-R　GET	7周目3面 連付
8	ソルダム（ソルダム　モード）	82,305,950	ZAC-Ristar（南千住パワー使用）	レベル902 ライン2924
9	ストリートファイターZERO（RYU）	998,500	修羅騎士鷹	ALL
10	ストリートファイターZERO（ROSE）	1,304,800	「ゆ～き」過激にファイヤー!!	ALL

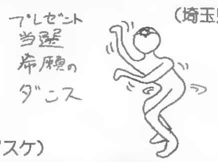
ゲームコーナーヤングパレス　☆＝2（12）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709)3-6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,965,700	URD-NAD	ALL　5倍×3 D×1　P×13
2	ストリートファイターZERO（ケン）	1,847,300	赤リボン－ポタ太	ALL P×13
3	ストリートファイターZERO（サガット）	1,476,900	HARD-TORA	ALL
4	ストリートファイターZERO（バーディー）	1,486,500	HARD-TORA	ALL　5倍×3
5	ストリートファイターZERO（チュンリー）	1,384,100	猫が気になる	ALL P×8 5倍×1
6	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,684,900	HARD-M. M	ALL
7	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,483,100	HARD-HPI	ALL
8	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,383,300	IKA	ALL
9	ストライカーズ1945（ムスタング）	1,111,000	URD-NAD	2－4
10	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,788,000	館山からの使者 OGK	ALL　P×16



（東京都　P.N ヒョーゴノスケ）



（埼玉県　P.N GAPL）



（栃木県　P.N Dr.チートリ）

君こそゲーメスト!

その2

ワールドヒーローズパーフェクト(大)	エリック	連必 14,825,400	ハメーあごう	プレイシティ24（北海道）
	Jカーン	連必 16,160,600	PST−JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	Cキッド	連必 16,243,900	あごう	プレイシティ24（北海道）
	ゴクウ	連必 10,825,800	ま”！アラカリス	プレイシティ24（北海道）
	ジャック	14,043,100	FAD−IDA クリア率3％（運）	チャレンジバンバン（愛媛）
	ジャンヌ	連必 14,366,800	スケスケ♡M	荏原ゲームコーナー（東京）
	シュラ	連必 15,764,600	魔B党K．O	プレイシティ24（北海道）
	ディオ	連必 16,736,500	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
	ドラゴン	連必 12,849,100	今後は、一部のお子様共で盛り上がってね	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ハンゾウ	連必 14,470,900	ま”！アラカリス	プレイシティ24（北海道）
	フウマ	連必 13,604,500	AOI	プライランドスカイシアター（埼玉）
	ブロッケン	連必 14,077,700	魔B党K．O	プレイシティ24（北海道）
	Jマキシマム	連必 13,176,000	ボチャ本とはナニごとだ笑 ARG−MRK	夢空間ファンタジー（長野）
	マッスルパワー	連必 14,259,400	残りの人生どうしよう気力0％	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
	マッドマン	連必 12,691,100	先月力使い過ぎ ーあすたろとー	夢空間ファンタジー（長野）
	ラスプーチン	12,389,600	KKNー鈴将	ゲーム イン ダイエイ（千葉）
	リョウコ	連必 18,693,100	PST−JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	リョフ	連必 15,379,800	みやむー♡Ⓥ	荏原ゲームコーナー（東京）
ヴァンパイアハンター	ガロン	2,937,900	Tiny−DIL㊫	GAME's WiLL（京都）
	ドノヴァン	2,452,100	T．Clue−r カモネ	扇が丘レジャーセンター（石川）
セガラリーチャンピオンシップ	初級	2′42″77	SNR	個人申請 PLID'S 津田沼（千葉）
	上級	2′12″88	PPR−TAK	タイトー イン 002 スタジアム（大阪）
	チャンピオンシップ	3′17″05	R．N	個人申請 タイムトンネル（愛知）
ギャラクシーファイト	カズマ	連必 2,216,800	あぶそうぶⓅ	プレイランド エフワン（仙台）
	ジュリ	連必 2,394,700	あぶそうぶⓅ	プレイランド エフワン（仙台）
サイバーコマンド		連 1′02″83	Zn−T.	GAME's WiLL（京都）
バーチャファイター2	シュン	連 1′35″36	でん先生	PLAY CITY NASA（大阪）
	ラウ	連 58″14	MRP−NAL	PLAY CITY NASA（大阪）
	リオン	連 1′15″46	PROFESSOR	PLAY CITY NASA（大阪）
鉄拳	ロウ	連 2′00″63	ATC−ZFC−カミソリ	ゲームコーナーフジ（東京）
ソニックウイングス2	F−117	連 2,839,200	HKR	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	FSX	連 2,875,100		
	YF−23	連 2,909,600		
	RAFARE	連 3,013,900		
	AV−8	連 2,869,200		

ンボのゲージを3まで上げておけばつぎのラウンドでスーパーコンボフィニッシュのボーナスがかせげるうえに、レベル3スーパーコンボの壮絶な破壊力を利用して、90秒残しも狙いやすくなります。
　また、使用キャラによっては負け無しボーナスを無視してより多くのラウンドを戦うほうが点数が高くなるものもあるようです。
　今後も、いろいろなダブルKOパターンが研究されて息のながいゲームになりそうです。今後の展開に期待。
　尚、ストリートファイターZEROは次回からキャラ別集計の予定です。
　おつぎは、天外魔境真伝。
　一見すると普通の対戦格闘ゲームのようですが、なかなかゲームシステムに工夫が凝らしてあるようです。
　稼ぎのほうは、ゲーム中にカラスが落としてくる、つづら（?）のようなものを攻撃するというもの。
　つづらを攻撃すると隠しボーナスが入り、連続してつづらを壊していけばボーナス得点がどんどんアップしていきます。
　しかし、単につづらを壊していくだけでは2千万点以上の点数を出すのは困難なようです。つづらボーナス以外の隠しフィーチャーを探したりダブルKOのパターンを研究していくことが重要になっているようです。
　なお、このゲームのキャラ別集計は今のところ予定していません。ちなみに今回のトップのプレイヤーは八雲というキャラを使用しているようです。
　PANG!3は、かの名作スーパーパンの続編です。

（次ページにつづく）

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店　☆=10(363)

東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎(03)3262-2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（連付き）	10,270,232	DBL-らじあめ（長州CD購入！）	1ミス ALL 100％×4
2	ツインビーヤッホー（スペシャル・連付き）	15,833,780	GGE-MKC	ALL
3	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	968,900	Ⓣ	2-3 連付き
4	首領蜂（タイプA）	37,218,080	YGA㊎-IBA㊍	2周ALL残×0 連付き
5				
6	バーチャファイター2（アキラ）	15段	レコードまわし小林（仮名）	ノーマルALL
7	達人（連付き）	7-2	7年前の記憶が蘇ったM氏	途中で時間切れ
8	ドラゴンセイバー（ライフ2設定、連付き）	約1,200,000	5年前の記憶が蘇ったM氏	ノーミスALL 卵数不明
9				
10				

荏原ゲームコーナー　☆=8(391)

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館　☎(03)3781-4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（連付）	11,100,774	JAG-H S	ALL 7面以外Ⓟ
2	ワールドヒーローズパーフェクト（ミニキャラ(連)(必)）	70,426,300	めざせ！万引き現行犯捕獲EGC-㊥STR	ALL 孫悟空120万落ち
3	ワールドヒーローズパーフェクト（リョフ(連)(必)）	15,379,800	みやむ-♡Ⓥ	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト（シュラ(連)(必)）	15,368,800	みやむ-♡Ⓥ	ALL ゼウスだけⓅ
5	ワールドヒーローズパーフェクト（J・MAX(連)(必)）	12,082,200	みやむ-♡Ⓥ	ALL 初クリア
6	ワールドヒーローズパーフェクト（ジャンヌ(連)(必)）	14,336,800	スケスケ♡Ⓜ	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト（ブロッケン(連)(必)）	14,011,300	ネグリジェ♡Ⓜ	ALL
8	ストリートファイターZERO（リュウ(連)なし）	1,291,200	追いはぎ♡Ⓜ	ALL
9	天外魔境真伝（極髪太郎(必)）	17,469,300	EGC-㊥STR	ALL
10	天外魔境真伝（絹(必)）	14,125,400	JAG-㊥IGA	ALL

キャッスル&YOU²　☆=11(401)

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693(キャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首都高RED ZONE	3′36″08	PTY-NORI	ALL MT
2	PANG! 3（ストーリーモード）	8,518,900	KSL-WARRIOR	ALL
3	ストライカーズ1945（ゼロ(連)）	1,258,600	PTY-FUS	2-4
4	首領蜂（タイプC(連)）	19,019,840	OGC-ZEATERⒸ	2-5
5	ワールドヒーローズパーフェクト（ネオ・ディオ(必)）	14,922,700	たけしくん	ALL
6	ツインビーヤッホー!（プラクティス(連)）	8,026,850	YMK-SEG	ALL
7	ヴァンパイアハンター（パイロン(連)）	1,859,400	PTY-PYO	ALL
8	餓狼伝説スペシャル（アンディ・ボガード(連)(必)）	2,663,000	SSC-VAP㊗	ALL 1本落ち D×30
9	餓狼伝説スペシャル（ビッグ・ベア(連)(必)）	2,589,000	RVS-R Y	ALLⓅ D×26
10	餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン(連)(必)）	2,561,300	SSC-VAP㊗	ALL 3本落ち D×29

カジノカーニバル　☆=3(33)

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	2′10″46	ロートルぎるはま氏	初級 レースモード 完走
2	デイトナUSA	2′11″85	QV. まつお	初級 T・Aモード完走
3	デイトナUSA	2′52″90	KA たかはし	中級 レースモード 完走
4	デイトナUSA	2′54″21	KA たかはし	中級 T・Aモード完走
5	デイトナUSA	3′07″31	ロートルぎるはま氏	上級 T・A完走 BL1′30″95
6	ダライアス外伝（Y'ゾーン）	11,280,140	バカを連れて得意になってるバカ大将は俺だ	1コイン、ALL 中ボス×4
7	マジカルドロップ	31,794	CCB岩崎真乙カジノ検定失格!!	1コイン・ALL
8	ストリートファイターZERO	955,900	稲川康夫カジノ常連3段	1コイン・ALL ケン
9	ストリートファイターZERO	884,900	稲川康夫カジノ閉店前に出禁4段確定!!	1コイン・ALL リュウ
10	天外魔境真伝	747,200	稲川康夫カジノネオジオ博士名人	1コイン 極楽太郎

ゲームコーナーフジ　☆=18(118)

東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎(03)3652-0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）(連)(必)	1,748,900	Kiku	ALL
2	ストリートファイターZERO（ローズ）(連)(必)	1,114,400	流れ星おりん	ALL
3	ストリートファイターZERO（アドン）(連)(必)	1,399,400	G. M. C. URAⓏ	ALL
4	ストリートファイターZERO（リュウ）(連)(必)	1,596,100	バブルシンフォニースーパー特訓中！	ALL 1時間使用
5	ストライカーズ1945（P-51）(連)	1,338,400	SUR-ZFC-FCMⓁ	2-5 1周94万
6	ストライカーズ1945（BF 109）	1,133,400	人妻(秘)告白-ZFC-MKH-HALU	2-4
7	スーパースラムズ	127点	SCRD	ALL
8	鉄拳（ロウ）(連)	2′00″63	ATC-ZFC-かみそり	ALL 19R（平八負け×1）
9	ワールドヒーローズ2 JET（エリック）	247.54	剣匠イザナム	ALL
10	痛快ガンガン行進曲（ボビー）(連)	196,145	GSM-つる㊙	ALL

夢空間ファンタジー ☆＝2 (10)

長野県茅野市ちの丁田2732 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(連)⑫(マキシマム)	13, 176, 000	ポチャ本とはナニごとだ(笑) ARG-MRK	ALL デカキャラ
2	ストライカーズ1945 (連)(P-51)	807, 300	KBA	2－1
3	ワールドヒーローズパーフェクト(連)⑫(マッドマン)	12, 691, 100	先月力使いスギ －あすたろと－	ALL デカキャラ
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 038, 900	YZK	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(連)⑫(C・キッド)	11, 472, 400	-ST2－	ALL デカキャラ
6	ぷよぷよ	989, 447	Axz	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(連)⑫(ラスプーチン)	10, 222, 600	WTR	ALL デカキャラ
8	ストリートファイターZERO (ケン)	ALL	複数のバージョンがあるためALL統一。	いや絶対統一。 －あずたろと
9	ワールドヒーローズパーフェクト(連)⑫(シュラ)	13, 719, 800	先月のスコアですが…ゴメンメスト'AST	ALL デカ
10	ストリートファイターZERO (ローズ)	1, 152, 500	Axz	ALL

ゲームセンターナポレオン ☆＝1 (104)

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 (TYPE A)	13, 907, 070	CKN	2－4
2	首領蜂 (TYPE B)	15, 302, 280	ILG-KNP	2－4
3	ツインビーヤッホー (ノーマル)	6, 926, 660	GPK－しんの パステルは誰のもの♡	連あり ALL
4	ツインビーヤッホー (スペシャル)	14, 240, 780	VMT-ILG－吉田	連あり ALL
5	極上パロディウス (こいつ)	4, 659, 300	おおえ	連あり ALL
6	天外魔境真伝 (つなで)	22, 148, 000	おおえ	連なし ALL
7	天外魔境真伝 (八雲)	19, 376, 900	スパッタカミーノ周二	連なし ALL
8	ぷよぷよ通	721, 877	CKN	連なし ALL
9	ストライカーズ1945 (しんでん)	713, 500	CKN	1－8 連あり
10				

ゲームセンターポパイ ☆＝8 (26)

東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (スピットファイア)(連)	1, 369, 000	MOL-SAI	2－5 1周 98.8万
2	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)(連)	1, 128, 300	MOL- フルエンモ＝アマネ	2－3
3	ストライカーズ1945 (ライトニング)(連)	941, 400	MOL-S. A (中学生)	2－1
4	能力向上委員会 (脳力)(連)	683, 700	POT-T. Y	ALL ミス×2
5	PANG!! 3 (スペシャルモード)	2, 892, 100	DAB. S	10面ALL 残×0
6	マジカルドロップ	31, 786	MOL-ZAR	ALL 勝利であ～る使用
7	天外魔境真伝 (八雲)(必)	20, 251, 700	ああっ折笠愛さまっ! MOL－カドル君Ⓦ	ALL P×3、D×3
8	ストリートファイターZERO (ソドム)	1, 449, 100	Ufoハゼ 洗い場の星	ALL P×7
9	エジホン探偵事務所 (初級)	94点	ZARと ゆかいな仲間たち	ALL
10	エジホン探偵事務所 (上級)	211点	SAIと その仲間たち	ALL ラスト金とられた

プレイシティキャロット松本店 ☆＝1 (25)

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (ゼロ)	1, 191, 700	KSC－善之字元帥	2 4 (連)付
2	ストライカーズ1945 (ムスタング)	1, 043, 600	KSC-KLM	2－3 (連)付 ロシアで死亡
3	ストライカーズ1945 (震電)	1, 000, 800	KSC-LIT㊮	2－2 (連)付
4	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	906, 000	Tiny-BIE	2－1 (連)付
5	ガンバード (バルナス)	2, 133, 900	KSC－善之字元帥	ALL (連)付 1周112万
6	ガンバード (アッシュ)	1, 188, 400	KSC-KLM	2－4 (連)付 1周92万
7	ガンバード (ヤンニャン)	901, 700	TAK	2－2 (連)付
8	アルペンレーサー	1′28″955	REI	ALL 初級 レースモード
9	サイバーサイクルズ (上級)	3′42″802	MTK－2EB6	ALL
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝8 (22)

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ (プリースト)	99, 998＋α	ときめき発売延期(怒) NGP-ANP	1コインALL
2	首領蜂 (タイプB・(連)付)	16, 440, 590	赤ハチマキのリュウ	2－4
3	ストライカーズ1945 (P-38・(連)付)	1, 060, 400	氷上恭子FC Ⓓ	2－2
4	天外魔境真伝 (八雲)	15, 707, 600	MDS－氷上恭子Ⓓ	1コインALL
5	クールライダース (グラスホッパー)	3′14″00	晴海総落ち NGP-TEK(泣)	1コインALL
6	ツインビーヤッホー (プラクティス・(連)付)	8, 121, 130	NGP-ANP	1コインALL 3おち
7	マジカルドロップ (デビル)	99, 998＋α	NGP-ANP(爆)(爆)	1コインALL
8	ストライカーズ1945 (P-51・(連)付)	963, 900	今日も定時だ 不良Ⓓ	2－2
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆＝9 (171)

神奈川県秦野市南矢名2－19－5 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	13, 510, 600	GPK-YSR!	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト (J・カーン)	11, 659, 000	GPK-YSR!	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ)	11, 681, 400	GPK-YSR!	ALL
4	ストライカーズ1945 (P-51(連))	1, 570, 000	ウーキーMST	2－8 ボス
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア(連))	1, 364, 600	QQQ	2－6
6	エースドライバー (初級)	2′54″55	MCO	完走
7	エースドライバー (中級)	2′48″53	MCO	完走
8	エースドライバー (上級)	3′43″83	MCO	完走
9	餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード(連)(必))	2, 621, 700	0点	ALL D×27 2万×3落 0点
10	レイフォース(連)	9, 107, 700	かまし	ALL 最終1ミス

グリーンプレイランド ☆＝1 (5)

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34-6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 563, 100	対戦ばっかでやるひま無いっス RYU	1CALL ノーマル
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 107, 500	初プレし…だめっスか? JUN	1CALL ノーマル
3	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1, 015, 400	今回も同様です。 JUN. K	1CALL ノーマル
4	ストリートファイターZERO (チュンリー)	916, 800	対戦ばっかですので… JUN	1CALL ノーマル
5	ストリートファイターZERO (サガット)	1, 197, 600	入るの遅いっスから RYU	1CALL ノーマル
6	ストリートファイターZERO (バーディ)	1, 010, 600	鉄拳2に超期待してる奴ら軍団…。 EPH	1CALL ノーマル
7	ストリートファイターZERO (ガイ)	1, 196, 400	そんなもんでしょう やっぱそう? RYU	1CALL ノーマル
8	ワールドヒーローズパーフェクト (J・カーン)	9, 635, 000	ひまですから…I EPH	1CALL
9	アウトフォクシーズ (ベッティドー)	10, 191, 000	ひまですから…II T. U	1CALL
10	バイパーフェイズワン	2, 648, 776	いつもありがとさんです また来てねぇKZY	1CALL してません 7面…

ゲームパレス ☆＝1 (9)

静岡県三島市一番町12-22 ☎(0559)71-3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1, 972, 900	スーパーたろう	ALL
2	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1, 927, 600	KMB小豆 (こまめ)	ALL
3	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1, 652, 100	KMB小豆 (こまめ)	ALL
4	ヴァンパイアハンター (ビクトル)	1, 116, 700	KMBキャプテン	ALL
5	ウルトラ警備隊	3, 347, 800	KMBクソゲー魔王	ウルトラセブン
6	極上パロディウス (こいつ(連))	4, 297, 800	名古屋から遠征 SOLID-S. S	スペシャル 1周 213万
7	ぷよぷよ通	571, 082	同じく遠征 GPP－ぱのお	ALL アレンジルール
8	バーチャファイター2 (サラ)	15段	三島ジェフリー	ALL 段位認定
9	ダライアス外伝 (V'ゾーン連付)	11, 465, 220	XDR	ALL ノーミス
10	ダライアス外伝 (Yゾーン連付)	8, 673, 120	NHK	ALL ノーミス

ハイテクセガ大船 ☆＝8 (42)

神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)46-4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (ムスタング・(連)付き)	1, 340, 100	VMT-ABU	2－6
2	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット(連)付き)	1, 335, 800	ECM-SSI-S. I	2－6
3	P-47 ACES (サンダーボルト・(連)付き)	4, 676, 890	CHAT－ あああるじいぶう	ALL 7ボスで2ミス
4	P-47 ACES (ブラックウィドウ・(連)付き)	4, 751, 080	VMT-ABU	ALL よっしゃー
5	P-47 ACES (ソードブッシュ・(連)付き)	4, 278, 800	ECM-FISCHER	ALL あと15万ぐらい
6	P-47 ACES (スピットファイア・(連)付き)	4, 446, 650	ECM-FISCHER	ALL つながる気配なし
7	極上パロディウス (ひかるちゃん・(連)付き)	4, 287, 600	ECM-SSI-S. I	ALL あと50万?
8	達人王	4, 934, 300	腰痛悪化!! ずーる狸(吸)(完)(怒)	4－6ボス 残1
9	レイフォース ((連)なし)	8, 926, 900	H. F	ALL
10	D&D® (ドワーフ)	1, 125, 014	PAT	ALL

ハイスコア通信 お店から②

●ハイテクノーベル（東京）
8月中旬～下旬にリニューアル予定（ノーベル）のため、NEWゲームの入荷が非常に悪いです。OLDゲーセンになりつつあります。リニューアルすればNEWゲームもたくさん入荷すると思われるので、スコアラーみなさん、もりもりやりに来てください。
by 最近おデブさんが多くて困っています。代筆㊟

●荏原ゲームコーナー（東京）
竹芝G-GOの店舗大会で見事に優勝したのだが、段位認定のとき、いいところをみせようとネックブリーカーを狙ったところにコンボサマーくらい「5級」の腕であることがバレてしまう。通称「5級カゲ」

●キャッスル&YOU²（東京）
UGF氏、CST氏来店ありがとうございました。

●ゲームセンターポパイ（神奈川） by ギース・ハワード
夏休みに遠征された方にはドリンクサービスを致します。ただし、そちらから店員に声をかけてください。さらにただし、店員がじーさん以外のときに限ります。 by 店長

●ハイテクセガ大船（神奈川）
7月15日をもちまして諸事情によりやむなく閉店することになりました。今まで来店してくださった数多くのスコアラーの皆様、特に最終日にもかかわらず、わざわざ足を運んでくださった方々、本当に感謝です。今後は某店にてスコア集計を開始する予定でありますので、これに懲りずにまた大船に遊びに来てください。

●ゲームパレス三島（静岡）
ストZEROの対戦台が4台になりました－熱いぜーそれにワルキューレの伝説やTR-GONなどのなつかCゲームも入ってます。みなさん、バシバシやってちょうだい！それと、お願いだからスコア出してくれーー京都バーチャジャンキーのZAP氏、大門ラウ、ぶるんぶるん丸ほか、ご来店ありがとうございました!!
by 定時制卒の店長&さの

●夢空間ファンタジー（長野）
ついにレゲーコーナー誕生－今はバース、テキパキ、コズモパズル、ボラックス、マグマックス（ほか多数）あります。ニューゲームを買うお金がないわけではありません。いやホントに。

●グリーンプレイランド（岐阜）
いやぁ、やっと3日前ストZERO入ってくれました。ホッと息をつける…。今回もやっぱりココはノーマルスピード派です。ストⅡシリーズにおける見切り（攻めと守りの間の動き）はやっぱこーでなきゃあ。ドットでスカしつつ攻撃…、う、美しい…。最近ラッシュゲーばっかでしたしねえ。ストⅡシリーズのおいしいとこちゃんと知ってますすねえ。す…、すげぇぜ…、でも…。ちょっと外出るとターボばっか、しかもターボ2…やっぱ今はこーゆうのがいいんでしょうね。見切りを待ちと言われるようじややってられないよなぁ…。昔うまかった人、今はもうやめてんでしょーか2D格闘ゲーは…。さびしーですね。シミジミ(泣)。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
当店は新しいゲームがどんどん入荷し満足度120%だよ。またSNKの対戦コーナーは16種類。SNKシューティング5種類、SNKパズル4種類、SNKスポーツ4種類、SNK格闘は古い物から20種類それと10円で遊べるバーチャファイター2シングルも、対戦もあるから段位認定も取って木札に名前を書いて並べてあげるよ。遊びに来てね。天野ゲーム博物館も夏休みで色々なゲームが取り揃ったよ。

君こそゲーメスト!

エイリアンVSプレデター	ウォーリアー	連必　9,999,900+α	GGE−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
	リン	連必　9,999,900+α		
	P.ハンター	連必　9,999,900+α		
レイフォース	連なし	9,001,500	H.F	個人申請　モーゼ（東京）
	連つき	9,107,700	かまし	ゲームセンターコバ3（神奈川）
真サムライスピリッツ	ハンゾウ	必　785,540	PHU−SDR	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
豪血寺一族2	お志摩	連必　4,269,700	RATTS−NKS	アイリン夢空間（岐阜）
	礼児	連必　4,624,700	GGE−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
	アニー	連必　7,693,700	G・CRUSH−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	金太郎	連必　4,110,400	RATTS−NKS	個人申請　アイリン夢空間（岐阜）
餓狼伝説スペシャル	アンディ	連必　2,663,000	SSC−VAP®	キャッスル&YOU2（東京）
	ベア	連必　2,589,000	RVS−R.Y	キャッスル&YOU2（東京）
	十平衛	連必　2,660,900	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
スーパーストリートファイター2X	サガット	連　2,859,400	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	バルログ	連　1,716,700	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	バイソン	連必　2,407,900	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ブランカ	連　2,795,500	EST	サブカルチュア（福岡）
痛快ガンガン行進曲	ボビー	196,145	GSM−つるね	ゲームコーナー　フジ（東京）
ナックルヘッズ	ダレル	連　1,431,200	WGFC−N'SA	モンキーハウス本館（福岡）
	タケシフジオカ	連　1,261,300	はいご	モンキーハウス本館（福岡）
	ロブビンセント	連　1,223,100	WGFC−N'SA	モンキーハウス本館（福岡）
	ブラッド	連　6,377,300	はいご	モンキーハウス本館（福岡）
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	連　1,582,200	MRP−DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
バイオレンスファイト		14,800,380	Seize−KKK（通称.ケーティー）	PLAY CITY NASA（大阪）
エースドライバー	初級	2′53″58	T.Y	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	中級	2′46″03	T.Y	タウンスポット&マンモス城（大阪）
ワールドヒーローズJET	Cキッド	254.27	PST−STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
極上パロディウス	こいつ	連　5,505,500	新井(t)RIT8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ひかるちゃん	連　4,287,600	ECM−SSI−S.I	ハイテクセガ大船（東京）
	ミカエル	連　4,322,500	SUR−テンプラ⑫	ギャレッソ津田沼（千葉）
ヘビースマッシュ		連　2,852,000	高沢　一成	ギャレッソ津田沼（千葉）
デザートタンク	エキスパート	2,909,087	S.H−早瀬正吾 君もコサキンを聞こう	個人申請　セガワールド成増（東京）
中華大仙		連　938,000	WZH	GAME's DRAGON（京都）
前回の訂正				
鉄拳	ロウ	連必　2′02″56	てき党ー鉄友会ー T.O	プレイシティ24（北海道）
前々回の訂正				
雷電DX	練習1−5 ALL 連つき	13,916,250	らむりんひつじ& みみりんうさぎ	個人申請　ZOO（東京）
	初級 連つき	7,354,670	GSJ−TOMに感謝 はむはむ	個人申請　ZOO（東京）

その3

内容的には前作と似ているのですが、今回はプレイヤーのキャラを4種類から選べるようになっているのが最大の変更点です。

集計のほうは、パニック、ノーマル、ゲキムズの3部門に分けての集計です。

ゲキムズモードは通常は選ぶことができませんが、ノーマルモードをクリアすることによって選べるようになる隠しモードです。

パニックモードはレベルが99になってもゲームが無限につづくようなので、プレイヤーならびに集計店への負担を考慮して、1千万点で集計を打ち切ります。プレイヤーの皆さまお疲れさまでした。

☆は今回一番点数の高かったパニックモードに給付されます。パニックモードの集計打ちきりに伴いPANG!3への☆給付も打ち切りとします。

もちろん、ノーマルモードとゲキムズモードの集計は続行しますので、プレイヤーのみなさんは究極の点数めざしてがんばってください。

マジカルドロップは落ち物系のパズルゲーム。このゲームもほかの落ち物パズルと同様に連鎖消しが重要になってくるのですが、普通の連鎖消しだけでは今回のトップのような点数をだすのは至難の技です。しかし、ほかの色のブロックが消えている間に、すばやく××しておくと××が×××。

同ゲームは、今回カウンターストップが達成されたため集計は打ちきりです。お疲れさまでした。

エジホン探偵事務所はスコアのチェックが困難なため集計の対象としません。

（担当：大西）

アミューズメントスクエアYou&I　☆=3(19)

岐阜県岐阜市住之江町1-17　☎(058)264-9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ソドム　連なし）	2,085,500	えび	ALL
2	ストリートファイターZERO（ガイ　連なし）	1,391,200	[Fe]	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン(連)）	11,978,600	[Fe]	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト（リョフ(連)）	9,507,400	M・A	ALL
5	ヴァンパイアハンター（ガロン連なし）	1,826,700	[Fe]	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間　☆=10(100)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327-0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エジホン探偵事務所	1コインALL	アイリン軍団	初級　上級共に1コインALL
2	ツインビーヤッホー!（プラクティス）(連)	8,736,750	CYCLONE-R T	ALL
3	ツインビーヤッホー!（スペシャル）(連)	16,506,180	GGE-MKC	ALL
4	豪血寺一族2（アニー・ハミルトン）(連)(必)	7,693,700	G・CRUSH-きみちゃん	ALL
5	豪血寺一族2（お志摩）(連)(必)	4,269,700	RATT-NKS	ALL
6	豪血寺一族2（大山礼児）(連)(必)	4,624,700	GGE-PAN	ALL
7	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）(連)(必)	9,999,943	GGE-PAN	1コインALL
8	エイリアンVSプレデター（P・ハンター）(連)(必)	9,999,945	GGE-PAN	1コインALL
9	エイリアンVSプレデター（P・ウォーリアー）(連)(必)	9,999,987	GGE-PAN	1コインALL
10	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）(連)(必)	2,660,900	CYCLONE-R T	ALL(ハ)

オレンジハットとなみ　☆=2(2)

富山県◯波市新又147-1　☎(0763)33-1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	10,000,000	いたくら	10−2で達成 (連)
2	ファイトフィーバー	724,100	ガードキャンセルが有るのか?　BOB	ALL タエクー
3	ジオストーム	1,350,500	悪党友の会会長 MAL	ノーマル
4	ワールドヒーローズパーフェクト	8,511,400	A I	ラスプーチン ALL
5	ガンスモーク	982,100	ナマイキ商会　会長 RED	(連) ALL
6	天外魔境真伝	1,124,500	ポカポカ友の会会長 RED	ALL フリジ丸
7	R-TYPE	1,227,500	スパルゲー委員会会員 NO7　ACBKET	(連) ALL
8	ドライゴン	742,500	ボロゲー愛好会会長 イワオ・S	1−6 (連)
9	ストリートファイターZERO	7人抜き	偉業達成チャレンジ愛好会会員　K西	ダン使用
10	ザ・キングオブファイターズ'95	42人抜き	ガチガチチーム友の会会長　K西	キングハイデルン八神チーム

扇ケ丘レジャーセンター　☆=31(168)

石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎(0762)46-6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エジホン探偵事務所（初級）	ALLクリア	だうだう・ザ・ふし穴とふし穴じょ〜じ(社)	ALL　98点 テモナ君使用
2	エジホン探偵事務所（上級）	ALLクリア	点数残らんかブー だう穴+穴じょ〜じ(社)	ALL　212点 テモナ君使用
3	ヴァンパイアハンター（ドノヴァン(連)(必)）	2,452,100	T. Clue-rカモネ	ALL
4	パイパーフェイズワン (連)	6,336,795	片塩RAM太	ALL
5	セガラリーチャンピオンシップ	2′15″92	枚方の麻衣ちゃんに捧ぐ　かっち	ALL
6	ストリートファイターZERO（3日ソドム(連)(必)）	2,249,900	だって突然集計方法変わってしもて…	ALLつながらず 不本意×5
7	X-MEN（スパイラル(連)(必)）	4,297,600	コロッサス	ALL　2月 Ver.2、1
8	X-MEN（サイロック(連)(必)）	3,048,200	俺	ALL　2月 Ver.2、1
9	X-MEN（センチネル(連)(必)）	2,564,200	ロケットパンチ	ALL　2月 Ver.2、1
10	X-MEN（オメガレット(連)(必)）	2,315,400	奉行	ALL　2月 Ver.2、1

天野スポーツのゲームコーナー　☆=1(9)

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,347,500	K HARA	1コインALL
2	ストライカーズ1945（BF　109使用）	888,400	TRANCE!　(D−336)	1コイン2−2
3	アウトフォクシーズ（ベッテー・ドウ）	10,148,000	S. SUZUKI	1コインALL
4	ツインビーヤッホー	7,591,120	NAG	1コイン5面スペシャルためバクダン
5	首領蜂	14,894,250	KEN	1コイン2−4面 Bタイプ
6	ストリートファイター	678,400	S. I	1コイン初クリア（天野ゲーム博物館）
7	ソロモンの鍵	122,570	岡崎からはるばる来た男	1コイン3−3面（天野ゲーム博物館）
8	空手道	66,700	RIE	（天野ゲーム博物館）
9	ディグダグ	225,970	遠征3人組SG-ELF君	1コイン8段（天野ゲーム博物館）
10	怒号層図	57,150	天野遠征記念SG-ELE君	1コイン25面（天野ゲーム博物館）

チャレンジャー関大前店
☆＝5 (76)

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (震電)	1, 333, 300	AXIOM-H. Y(奈)	2-6 連付 1周1ミス
2	ストライカーズ1945 (P-51)	864, 700	2 アルバムは 絶対買い	2-1 連付
3	レールチェイス2	ALLクリア	これが伝説だ！ ついにクリアやNOB	1Pスタート 1COIN
4	サイバーサイクルズ (グリーンヒル)	2′01″873	へぼすぎ	上級車使用 2分切らなあかん
5	ストリートファイターZERO (アドン)	890, 200	ムエタイキーック！ NOB	ALL
6	首領蜂 (TYPEB)	17, 375, 170	TQS-(神)	2-4ボス 連付 1周1089万
7	天外魔境真伝 (八雲)	9, 031, 800	ふれきょ	ラスボスで死亡
8	マジカルドロップ	6, 136	ホエホエほえみぃ byホ○ホエ君の弟子	ALL
9	PANG!! 3 (ノーマル)	6, 726, 500	ホエホエ君の弟子	ALL Cボッグ使用
10	PANG!! 3 (激ムズ)	3, 854, 700	ツキが無くてネェ～ 咆哮野郎まJU	ALL Cボッグ使用

GAME's DRAGON
☆＝3 (23)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル888ドルスII ☎(075)822-3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO(リュウ(連)(必))	1, 535, 500	(東) (南扇子)	ALL
2	首領蜂 (TYPE-A)	14, 115, 140	わらびの里の人	2-4
3	首領蜂 (TYPE-B)	14, 174, 140	仕事が終わってから来る元気な人。	2-3
4	ツインビーヤッホー (プラクティス(連))	7, 776, 830	(東)	ALL
5	P-47 ACES (ソードフィッシュ(連))	3, 932, 640	GEKi (S)(め)	ALL
6	ヴァンパイアハンター (ガロン(連))	2, 899, 300	(東) (南扇子)	ALL
7	中華大仙 ((連)付き)	938, 000	WZH	ALL
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・ハスラー
☆＝7 (13)

三重県熊野市木本町620-1こやま2F ☎(05978) 9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO	1, 130, 700	卍	ナッシュ ALL
2	ストリートファイター ZERO	1, 014, 400	卍	ケン ALL
3	天外魔境真伝	9, 767, 500	卍	カブキ (必) ALL
4	天外魔境真伝	17, 114, 700	MRP-NAL	ツナデ (必) ALL
5	サイバーボッツ	962, 800	卍	スーパー8 ALLバオ・マオ
6	マッハブレイカーズ	12″36	白のRX-7	ラビッドジャンプ マコト使用
7	ワールドヒーローズ パーフェクト	5, 819, 300	E. H. M!!	ゴクウ (必) ALL
8	ワールドヒーローズ パーフェクト	6, 297, 400	E. H. M!!	フウマ (必) ALL
9	デイトナUSA	3′34″57	ZZR	上級・TA・逆走
10				

タウンスポットマンモス城
☆＝7 (137)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)37-5311(タンスポ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (春麗)	1, 470, 100	SARIN-SIN	ALL ターボOFF
2	ストリートファイターZERO (ローズ)	1, 369, 000	ベコ	ALL ターボON
3	マジカルドロップ	9, 999, 8＋α	GEK(S)	ALL
4	天外魔境真伝 (ジライヤ)	15, 898, 600	ベコ	1Cルシフェラー
5	天外魔境真伝 (極楽太郎)	10, 494, 300	SGPの生き残り T・M(大)	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (ラスプーチン)	11, 995, 000	MIZ神-ZZ(お)	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (C・キッド)	10, 919, 100	K-O-T	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (J・マキシマム)	10, 676, 400	SSS-REI翔(上)	ALL
9	エースドライバー (初級)	2′53″58	T. Y	ALL MT 来店ありがとう！
10	エースドライバー (中級)	2′46″03	T. Y	ALL MT

アミューズメントスペース・フジ
☆＝2 (4)

大阪府大阪市北区天神橋4-10-8 ☎(06)356-3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝 (八雲 (連)(必))	25, 128, 200	PPR-NGM	ALL D×3
2	PANG! 3 (パニック(連))	10, 707, 400	PPR-NGM	LV. 99
3	PANG! 3 (ノーマル(連))	8, 352, 500	Legion-KLF	ALL
4	PANG! 3 (激ムズ(連))	3, 979, 800	咆哮野郎-まJU	ALL
5	ストライカーズ1945 (P-38(連))	1, 353, 600	B-138ライトニング	2-5 2周クリア不可能
6	ストライカーズ1945 (ゼロ戦(連))	1, 180, 900	むふぅー	2-4
7	ストライカーズ1945 (Bf-109(連))	1, 084, 400	Legion-ロリコン君	2-4
8	ストライカーズ1945 (震電(連))	1, 157, 500	Legion-ホエホエ君	2-3
9	ストライカーズ1945 (スピットファイア(連))	1, 129, 000	AXIOM-H. Y(奈)	2-3
10	水滸演武 (公爵勝(連))	2, 998, 700	Legion-超負け君	ALL

プレイシティキャロット四日市店
☆＝7 (21)

三重県四日市市西浦2-4-5 ☎(0593)54-2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝 (八雲)	5, 955, 200	MIA	ALL マントーまで
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 650, 900	K. K	ALL P×14
3	ストリートファイターZERO (春麗)	611, 400	H. L……恥ずかしい	ALL P×なし (共)
4	バーチャファイター2 (カゲ)	1′43″79	K. K	ALL
5	雷 電DX (上級)	12, 944, 930	3-2までノーミス JR	3-8 連付き 1-9有り
6	ヴァンパイアハンター (フォボス)	1, 912, 200	R. W	ALL
7	ヴァンパイアハンター (レイレイ)	1, 219, 700	GAO	ALL
8	ワールドヒーローズ パーフェクト	1, 175, 460	GAI	DIO使用 ALL
9				
10				

タイトーイン002スタジアム
☆＝6 (262)

大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′12″88	PPR-TAK	完走 MT セリカ使用
2	セガラリーチャンピオンシップ (超上級)	2′16″65	かなりてきとう	完走 MT セリカ使用
3	セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2′43″43	ヘタッピ	完走 MT セリカ使用
4	ツインビーヤッホー (プラクティス(連))	2, 153, 660	Mr. 岡野君 (本物)	ALL
5	ツインビーヤッホー (ノーマル(連))	6, 341, 980	GGE-午後ティー野郎 (トランク5千円で	ALL 買います)
6	ツインビーヤッホー (スペシャル(連))	15, 690, 960	GGE-K. N	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (C・キッド(連)(必))	45, 754, 200	WIL 覚悟完了	ALL チビキャラ
8	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ、(連)(必))	10, 333, 300	リョフ使用3回目 TOM	ALL ノーマルキャラ
9				
10	恋こいしましょ	3人目	チャーシュー	超サギゲー

プレイシティNASA杉本町店
☆＝34 (393)

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ソドム(連)(必)付)	2, 326, 300	RBN-星白金-ぽーず	ALL
2	ストライカーズ1945 (震電(連)付)	1, 408, 800	AXIOM-H. Y(奈)	2-7
3	マジカルドロップ	ALL	でっつん	ALL
4	バーチャファイター2 (ラウ(連)付)	58″14	MRP-NAL	ALL
5	バーチャファイター2 (ジャッキー(連)付)	1′07″43	Seize-KKK	ALL
6	バーチャファイター2 (リオン(連)付)	1′15″46	PROFESSOR	ALL
7	バーチャファイター2 (シュン(連)付)	1′35″36	でん先生	ALL
8	クイズ ぱにくるふぁんたじー	447, 600	のりQ	ALL
9	究極戦隊ダダンダーン (イーグル(連)付)	1, 582, 200	でん先生	ALL
10	バイオレンスファイト	14, 800, 380	Seize-KKK (通称・ケーティー)	ALL

GAME's WiLL
☆＝31 (232)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (P-51 ムスタング)	1, 870, 800	GGE-WXW	ALL (連)
2	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1, 572, 300	GGE-WXW	2-7 (連)
3	ストライカーズ1945 (ZERO)	1, 540, 200	GGE-WXW	2-7 (連)
4	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	1, 419, 800	GGE-VXV	2-5 (連)
5	ワールドヒーローズパーフェクト (小さいキャラ部門)	71, 651, 400	ゾガ夫	ALL(ハ) (連)(必) ハンゾウ
6	クールライダース・ (ディスカバリー)	3′11″96	WZH	完走 MT (必)
7	ヴァンパイアハンター (ガロン)	2, 937, 900	Tiny-DIL(東)	ALL (連)
8	サイバーコマンド	1′02″83	Zn-T.	ALL (連) ピースキーパー
9				
10				

コズミックプラザABC
☆＝3 (53)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)(連)	961, 300	RRYO(東) いくら丼、7月23日の	2-2
2	ストライカーズ1945 (ムスタング)(連)	940, 400	デートに遅れるなよ!! RYO(東)	2-2
3	ストライカーズ1945 (スピットファイヤー)(連)	891, 500	FHH	2-1
4	ストライカーズ1945 (P-38ライトニング)(連)	798, 200	RYO(東) いくら がんばれ!!ABC一同	2-1
5	ストライカーズ1945 (震電)(連)	770, 700	FHH	2-1
6	ツインビーヤッホー(連) (スペシャル)	15, 103, 340	GGE-K. N	ALL
7	極上パロディウス(連) (こいつ)	4, 019, 900	OS-蠅呼	SP-死亡
8	ワールドヒーローズパーフェクト (DIO)	15, 155, 500	JMC-BBC	ALL
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●GAME'sDRAGON（京都）
バーチャファイター2マキシマムバトル関西地区大会は、ただのドラゴン常連身内対戦になってしまうでしょう(5名出場決定)。

●チャレンジャー関大前店（大阪）
この号にのるころには大型筐体と対戦台の中身とスコア担当が変わっていることでしょう。

●コズミックプラザABC
天六フジのみなさま、集計店参加おめでとうございます。ぼちぼち行きますのでお願いします。
P.S.いくら丼に春おとずれました。
by ABC一同

●ゲームプラザミッキー（広島）
最近スコアを出してくれる人が増えた!! 良いことだ。 by まか

●イーストランドファミリーガーデン(岡山)
今回で最終回です。長い間どうもありがとうまた会いたいです。

●ゲームシティDADA（島根） by 真田ひろぽん注射
大会報告
7月2日VF2勝ち抜き選手権開催。16連勝原クン(カゲ)優勝おめでとう。ただいま本店ではVF2対戦台＊2、ZERO対戦＊2、その他5組対戦台があります。対戦プレー極めたいなら当店に来るべしカプコン横スクロールアクション続々復活中!!(キングオブドラゴンズ、キャプテンコマンドー、天地を喰らうII、D&D) まだまだ入荷します。

●アメニティースペースOZ（山口）
100円にぎりしめてOZに来てください。身は涼しく、心は熱くなりますから。 by BBS・OZ

●ビッグウェーブ（高知）
チャレンジバンバンのみなさま、ありがとうございました。また今度行くときはよろしくお願いします。 by 仙人

●ウィルトークタイトー空港通り店(愛媛)
当店のカプコン対戦台はすべてスピード最速固定しましたので、これからはゲームを始める前からけんかをする必要がなくなりました。

●チャレンジバンバン（愛媛）
LAOS－長田仙人氏、来店ありがとうございました。また気軽に遊びに来てください（自転車で）。 by 担当・宮内

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
仲野君、春口さん元気ですか?最近はあんまりゲームしてないみたいやけど、福岡に来たときは寄ってください。一緒にレゲーしましょう。
byヒットゲームBEST10にファイナルロマンス書いてもうた店員・しま

●ゲームプラザ（熊本）
現在、当店ではスコアラーを募集しております。腕に自信のある方、スコアに興味のある方は一度ご来店ください。 by 担当・DMF

●アミューズメント・スペース・フジ（大阪）
当店はJR環状線天満駅北徒歩3分のところにあります。皆さんのご来店お待ちしております。 by KLF

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	809	セガ
2	—	ストリートファイターZERO	801	カプコン
3	2	ヴァンパイアハンター	423	カプコン
4	3	ワールドヒーローズパーフェクト	420	ADK
5	—	天外魔境真伝	214	ハドソン
6	13	ストライカーズ1945	207	彩京
7	7	首領蜂	192	アトラス
8	4	餓狼伝説3	188	SNK
9	8	バーチャストライカー	185	セガ
10	—	リッジレーサー2	144	ナムコ

11位	パズルボブル 120	12位	スーパーストリートファイターⅡX 112	13位	ツインビーヤッホー!! 103	14位	サイバーボッツ 96	15位	セガラリーチャンピオンシップ 88

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	874	セガ
2	—	ストリートファイターZERO	822	カプコン
3	2	ヴァンパイアハンター	713	カプコン
4	5	ストライカーズ1945	375	彩京
5	3	ワールドヒーローズパーフェクト	333	ADK
6	—	天外魔境真伝	223	ハドソン
7	—	リッジレーサー2	179	ナムコ
8	8	バーチャストライカー	146	セガ
9	4	首領蜂	134	アトラス
10	10	スーパーストリートファイターⅡX	132	カプコン

11位	鉄拳 130	12位	餓狼伝説3 125	13位	パズルボブル 124	14位	サイバーサイクルズ 72	15位	バイパーフェイズワン 70

バーチャ2VSゼロの闘い

注目の新機種3作

今月は、カプコンの対戦格闘ゲームストリートファイターZEROが初登場。インカム、人気共に高い得点をマークしましたが、バーチャ2には及びませんでした。

ストZEROは、ストⅡの流れを組むものですが、正統派続編というよりは外伝といった感じのゲーム。ストーリー的にはストⅡ以前のものになっています。

ハンターまでのカプコンオリジナルのシステムが、わかりやすくちょっとだけ取り入れられているのが特徴。斬新さより、とっつきやすさとわかりやすさを全面に押し出した作品のようです。

その分、近距離技の概念がなく、攻め合いに細かい深い部分がやや物足りない感がします。グラフィックはうまいのですが、ノリがやや軽めなのは好みが分かれるところかもしれません。

比較的シンプルなゲーム性が、広い層に受け入れられるのか。それともシンプルゆえに飽きが早いのか。寿命がどちらの要因に傾いていくのかは、今後を見守っていくしかないでしょう。

ストライカーズ、首領蜂が健闘！

今回初登場なのが、彩京のストライカーズ1945とハドソンの天外魔境真伝。ストライカーズは、バランスのよさが目立ちます。

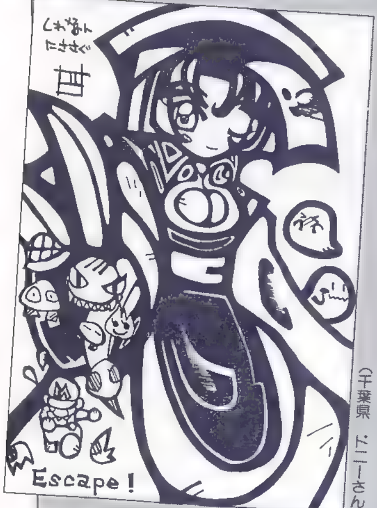
死んだときのパワー、ボムの出方がバランスよく、弾の撃ち方も不満感の少ないものになっています。まだ彩京のシューティングらしいクセはあるのですが、最も完成度の高いゲームと言えるでしょう。

一方、天外魔境真伝は、武器ありの対戦格闘を究極に考えたシステムになっていて、好感が持てます。しかし、見た目の印象から、はっきり言ってたいしたゲームじゃないように見えてしまうのが大きく不利に働いていると思います。絵がヘタというわけではないのですが。

また、出回りが少なかったのもマイナス。これも、さまざまな事情が絡んでいて、残念なことです。

さて、来月はいよいよKOF'95が入ってくるでしょう。今年度のゲーメスト大賞は次のヒットゲームに入ってきた機種くらいで決定しそうです。

（ぜんじ）



（千葉県　ドニーさん）

ピノキオ&アニバーサリー25 ☆＝4 (33)

兵庫県明石市本町1-1-26　☎(078)917-5685(ピノキオ)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エジホン探偵事務所(上級)	229	千花ちゃんと愉快な仲間たち	ALL　点数残りません
2	ワールドヒーローズパーフェクト(J・マキシマム㉒)	9,301,900	SVR-かる夫㉔	ALL ノーマルキャラ
3	ストライカーズ1945(ライトニング㊞)	854,500	とりあえずディックやん	2-1
4	ストライカーズ1945(ムスタング㊞)	892,500	SSLDC58-5000改	2-1
5	ストライカーズ1945(スピットファイア㊞)	838,400	SSLDC58-5000改	2-1
6	ストライカーズ1945(メッシュシュミット㊞)	873,600	SVR-ZED	2-1
7	ストライカーズ1945(ゼロ戦㊞)	816,600	ディック・FX・ギルバート	2-1
8	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2′28″65	NYH-WRC仕様	完走 ランチアMT
9	セガラリーチャンピオンシップ(上級)	2′14″35	NYH-WRC仕様	完走 ランチアMT
10	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3′18″08	NYH-WRC仕様	完走 セリカMT

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝3 (13)

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(リュウ)	748,000	トヨカズ	ALL 連なし
2	ストリートファイターZERO(ローズ)	952,700	トヨカズ	ALL 連なし
3	ストリートファイターZERO(ソドム)	874,400	タカヨシ	ALL 連なし
4	ストリートファイターZERO(春麗)	879,000	トヨカズ	ALL 連なし
5	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	961,300	ヨリ	ALL 連なし
6	マジカルドロップ(スター)	99,998	イソザキ	ALL 連なし
7	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)	927,700	ガンバードよりは簡単	2-2 連なし
8	ワールドヒーローズパーフェクト(キッド)	8,041,100	ヨリ	ALL 連なし
9	バーチャファイター2(ジャッキー)	1′26″02	流ゲーフォーエバー!! G・F・ACE	ALL 連なし
10	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,575,600	流ゲーフォエバー！ D・M　翔	ALL 連なし

川島玩具店 ☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶町1411　☎(0794)42-0094

	GAML	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テクー)	1,974,300	御津羽	ALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,765,000	WR	ALL
3	ヴァンパイアハンター(ザベル)	1,142,800	KAZE	ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX(リュウ)	1,883,400	OZ	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'94(メキシコ)	396,620	RIG	ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'94(ブラジル)	392,870	AOI	ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'94(日本)	362,840	朱	ALL
8	龍虎の拳2(ジョン)	1,389,540	ZOA	ALL
9	龍虎の拳2(タクマ)	1,311,260	GIN	ALL
10	龍虎の拳2(テリー)	1,817,200	NOA	エキスパート ALL

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0 (12)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(エキストラVer)	10,357,220	古き良き時代㊗　ひろ今の作品は愛がない	ALL Yゾーン
2	メタルホーク(連なし)	11,450	古き良き時代㊗©前田ロマンもない	ALL
3	ナイトストライカー	65,922,240	古き良き時代㊗　ひろ正義なきヒーロー現代	ALL Uゾーン　P×5
4	グラディウス(連なし)	1,936,300	古き良き時代㊗　ひろどんな時代も思い出は	4-1
5	魔獣の王国	1,383,300	古き良き時代㊗　㊗使いすてには出来ない	ALL
6	銀河任侠伝	1,135,000	古き良き時代㊗　ひろそれはとても大切な物	ALL
7	ドルアーガの塔	1,620,010	古き良き時代㊗　ひろとらわれた個性達に	ALL
8	怒号層圏	371,220	古き良き時代㊗　ひろ何を賭け何を夢みよう	ザンゲドル城まで
9	フラックアタック	791,800	古き良き時代㊗　ひろへへへっしりあす♡	2-5
10	XXミッション	1,942,600	ほかにもあるがこれでおしまいひろぽん注射	エリアわからん

ゲームスポットパスカル ☆＝5 (19)

岡山県岡山市表町3-7-5　☎(086)234-2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ダン)	1,134,500	対戦台で以上	ALL 初プレイ
2	ストリートファイターZERO(ベガ)	1,058,100	無情	ALL 初プレイ
3	ストリートファイターZERO(リュウ)	806,700	必殺親王工務店（名付け親、某M氏）	ALL 初プレイ
4	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,126,400	格闘ゲームばっかり出すな	ALL 初プレイ
5	首領蜂(タイプB)	25,567,800	SPS-AUM	ALL DIP㊞付
6	ツインビーヤッホー(プラクティス㊞付)	7,854,740	どらちゃん	ALL
7	ツインビーヤッホー(スペシャル㊞付)	13,819,650	どらちゃん	ALL
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝6 (96)

愛媛県松山市道後樋又 4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(連) (タイプA)	41,674,080	LAOS－長田仙人 (4410万？)	2周ALL 2ミス
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,957,700	IREEN 職業：コミゲプロ	ALL
3	ストリートファイターZERO (サガット)	1,649,700	★－怒羅衛門帝国皇帝 ヴォルフ玩具石崎	ALL 2日だけ
4	ストライカーズ1945 (Bf 109)(連)	1,150,300	K M 単位もスコアも足りん	2－4ボス
5	ワールドヒーローズパーフェクト (ジンギスカン)	14,562,900	K Q V 人生破局道！どりゃ～	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャック)	14,043,100	FAD-IDA クリア率3％ (連)	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)	13,182,100	★－弘法も筆のあやまりまくり	ALL どうもすいません
8	天外魔境真伝 (絹)	7,956,000	白竜	ALL
9	天外魔境真伝 (大蛇丸)	7,492,300	FAD－森口博子のクイズでヒューヒュー	ALL (ほ)夏に帰って来てね
10	エジホン探偵事務所	1C ALL	FAD-JAN	初級 94点

モンキーハウス本館 ☆＝13(225)

福岡県福岡市中央区六本松 2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ	9,999,8+α	G. M. C. R-I	ALL カンスト
2	PANG!! 3 (ノーマル)	8,238,000	G. M. C. げえむのごんちゃん	ALL
3	PANG!! 3 (ゲキムズ)	3,643,500	G. M. C. げえむのごんちゃん	ALL
4	天外魔境真伝 (ジライア)	16,913,100	MLK	ALL (連)
5	ストライカーズ1945 (ゼロ)	1,113,500	外道T・H	2－3 (連)
6	エジホン探偵事務所 (上級)	224	ぱんだ青川おかび住吉	ALL (連)
7	ナックルヘッズ (ヴェイク)	6,377,300	WGFC-N'SA	ALL (連)
8	ナックルヘッズ (ダレル)	1,431,200	WGFC-N'SA	ALL (連)
9	ナックルヘッズ (ビンセント)	1,223,100	WGFC-N'SA	ALL (連)
10	ナックルヘッズ (フジオカ)	1,261,300	はいご	ALL (連)

サブカルチュア ☆＝7 (125)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 黒崎ビル ☎(092)922-9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (ブランカ)	2,795,500	EST	ALL (連)付 D×2
2	餓狼伝説 3 (テリー)	2,260,900	ATC－まさし	ALL (連)(必)付 S×1落ち
3	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,955,200	A I	ALL (連)(必)付
4	ストリートファイターZERO (ソドム)	2,112,800	Mr. X	ALL (連)(必)付
5	ストリートファイターZERO (ケン)	1,862,500	8号	ALL (連)(必)付
6	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,613,500	どうでもいい！ 紐緒♡－(局)	ALL (連)(必)付
7	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,547,500	よっしー	ALL (連)(必)付
8	ストリートファイターZERO (バーディ)	1,403,000	ATC－まさし	ALL (連)(必)付
9	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,293,800	ただやってみただけ よっしー	ALL (必)付
10	エジホン探偵事務所 (初級)	1コインALL	(局)長 Mr. X よっしー	

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝1 (6)

佐賀県伊万里市浜町 5 番街アスカビル 2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,163,000	Mr-STO	ALL 連無 サガット
2	ワールドヒーローズパーフェクト	10,325,200	Mr-END	ALL 連無 ブロッケン
3	餓狼伝説 3	1,148,700	Mr-STO	ALL 連無 ブルーマー
4	ヴァンパイアハンター	2,151,600	MIO-K	ALL 連無 フェリシア
5	サイバーボッツ	895,000	MIO-K	ALL 連無 マリー RF－027
6	風雲黙示録	360,700	IPA-KN	ALL 連無 獅子王
7	ザ・キングオブファイターズ'94	595,770	MIO-K	ALL 連無 日本VS
8	ダブルドラゴン	815,300	IPA-KN	S－II 連無 エディ
9	ギャクシーファイト	927,600	MIO-K	ALL 連無 ジュリ
10	フライング・パワー・ディスク	292,309	IPHA-TN	ALL 連無 スペインV6

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝3 (34)

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	920,600	バスケ部副キャプテン	1CALL 小野田店
2	ストリートファイターZERO (ケン)	980,500	？	1CALL 小野田店
3	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ)	7,266,600	税務課勤務	1CALL 小野田店
4	ワールドヒーローズパーフェクト (悟空)	7,235,400	イロモノ同好会会長	1CALL 宇部店
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	842,100	AFP－会長	1C2－1 (連) 山口店
6	マジカルドロップ	6,940	RED、CR-X	1CALL 山口店
7	得点王(アルゼンチンワールドトーナメント)	得失点差＋14	Mr. 酒屋	1CALL 小野田店
8	PANG! 3 (パニック)	1,524,800	猫乱舞	1CL99 小野田店
9	PANG! 3 (ノーマル)	3,049,100	Mr. 高泊の板さん	1C42面 小野田店
10	ワールドヒーローズスーパーパーフェクト (NEO-DIO)	7,514,200	バスケ部副キャプテン	1CALL 小野田店

丸久小郡町店ファミリーランド ☆＝2 (8)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,678,300	カプコニズムAZA	RYU 1CALL
2	ストリートファイターZERO (KEN)	1,357,200	小郡中3年3組は、とても平和です。りょう	1コインALL
3	ストリートファイターZERO (NASH)	1,035,600	スバルコシャレード	1CALL
4	ストリートファイターZERO (GUI)	1,135,100	えっちゃんへささぐ。 カプコニズムAZA	1CALL
5	ストリートファイターZERO (SAGAT)	1,141,400	天才中学生～～～ 山本拓様	1CALL
6	ストリートファイターZERO (SODOM)	1,159,800	岸本食いすぎ注意 りょう	1CALL
7	ストライカーズ1945 (P-38ライトニング)	923,100	AFP－会長まいち	2－1 ボス (連)
8	ストライカーズ1945 (P-51ムスタング)	966,900	AFP－会長	2－2 (連)
9	ストライカーズ1945 (52型)	868,700	AFP－しろX	2－1 ボス (連)
10	ススメマイルスマイル	1,810,640	LUIS	1プレイ1コイン ALLクリア

ビッグウェーブ ☆＝2 (14)

高知県高知市曙町 1-8-25寿ビル 1F ☎(0888)43-3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 (Aタイプ)フルオート	44,145,160	バンバン様々です。 LAOS－長田仙人	2周ALL まだ甘い
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	765,100	以下全部穴ウメ	ALL
3	ストリートファイターZERO (ケン)	772,800		ALL
4	ストリートファイターZERO (ダン)	713,600		ALL
5	ストリートファイターZERO (ローズ)	612,600		ALL
6	ストリートファイターZERO (ソドム)	586,500		ALL
7	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,575,100		ALL
8	パズルボブル	1,323,120		ALL
9				
10				

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (28)

愛媛県松山市南斉院町17-5 ウエストビル 1F ☎(0899)73-1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	五月陣戦	110,700	富田優一くん プロボウラーサル	ALL 1コイン
2	Mr. DO	34,500	新山剛くん モンキーマジック	面数不明
3	あっかんべーだ (シルバーホーク)	503,650	SUR-R T(3D) ブラックスネイク	32面
4	首領蜂 (C-TYPE)	14,578,600	Fucking リトルブラザー	2－3
5	首領蜂 (B-TYPE)	16,147,900	SUR-XEX M ミステリーバーガー	2－4
6	ソニックウィングス (スウェーデン)	916,800	柏原たけし ナイトメアロリコン	2－4
7	パワーホイール (はかいレース)	678	柏原たけし マシンガンナニー	ALL
8	雷 電II	2,309,220	たけだの足 ヘブンズ スメル	
9	シスコヒート	12'41"4	SUR-LEE ムスコヒート	ALL 新スタンド
10	グランドエフェクト (スペイン)	3'09"06	SUR-R T(3D) エキサイトデブセン	全スタンド紹介 Part 1

オキモト ☆＝2 (17)

広島県広島市西区南観音 3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ)	8,373,900	宇部DX	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	6,335,300	玉	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャック)	9,549,500	慎一	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (ジョニー)	8,354,600	キング	ALL
5	連珠貴族	1,302,800	GON	ALL
6	ヴァンパイアハンター (デミトリ)	1,668,600	MS	ALL
7	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,645,300	MS	ALL
8	ヴァンパイアハンター (レイレイ)	1,466,800	MS	ALL
9	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,029,600	MS	ALL
10	ストリートファイターZERO (アドン)	789,300	MS	ALL

ゲームプラザミッキー ☆＝12(27)

広島県広島市南区的場町 1-7-2 ☎(082)262-5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ダン)	1,723,500	NEZ-GYO	ALL P×10
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1,268,400	AKI	ALL
3	バイパーフェイズワン	9,630,559	V. F－紅玉	ALL (連)付 P×6
4	ストライカーズ1945 (P-38ライトニング)	1,112,700	ぷっぷぷう－めざせトキメキ18番 MAK	2－3 (連)付
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,033,600	あとは野となれ海となれ！XRX－まか	2－3 (連)付
6	天外魔境真伝 (八雲)	22,191,700	V. F－紅玉	ALL D×2
7	ギャクシーファイト (ギュンター)	320,000	NEZ-GYO	ALL
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘町店＆境店 ☆＝1 (13)

鳥取県米子市灘町 2-52 ☎(0852)22-9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,131,100	RED	ALL (連)無し
2	首領蜂	10,579,800	D. S	2周目の2面 B－タイプ
3	ヴァンパイアハンター (デミトリ)	1,649,800	J. C	ALL (連)無し
4	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,421,700	GAI	ALL (連)無し
5	天外魔境真伝 (カブキ団十郎)	656,900	SAT	ALL (連)無し
6	天外魔境真伝 (絹)	567,500	BEL	(連)無し
7	天外魔境真伝 (マンジ丸)	840,400	MLL	ALL (連)無し
8	バーチャファイター2 (アキラ)	1'43"84	GAN	ALL
9	バーチャファイター2 (カゲ)	2'21"50	A Y	ALL
10	スーパースラムズ	87点	A A	ステージ6

ゲームシティDADA ☆＝1 (9)

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (春麗 連なし)	924,300	椎名牧子	1COINALL
2	ストリートファイターZERO (ソドム 連なし)	909,100	ライトクンガンバ!!	1COIN ALL
3	ストリートファイターZERO (ナッシュ 連なし)	851,800	椎名牧子	1COIN ALL
4	ストリートファイターZERO (アドン 連なし)	726,600	WIZ'	1COIN ALL
5	ストリートファイターZERO (ローズ 連なし)	803,900	椎名牧子	ベガ死
6	ストリートファイターZERO (リュウ 連なし)	788,500	椎名牧子	1COIN ALL
7	ストリートファイターZERO (ケン 連なし)	753,700	ライトクンガンバ!!	1COIN ALL
8	ストリートファイターZERO (バーディ 連なし)	538,300	ライトクンガンバ!!	1COIN ALL
9	キングオブドラゴンズ (エルフ連なし)	3,897,800	暗黒長剣士	1CALL 6面で260万点
10	パズルボブル	2,875,330	SSR Ver2、10	THANKS TO メッセ

ハイスコア通信 担当者から

今回から☆の給付システムが新しくなった。

いままでは部門数の多い対戦格闘ゲームなどで☆を大量にとらなくては、実質上☆獲得数のトップは目指せなかったが、これからはシューティングやパズル、その他いろいろなジャンルを得意とする集計店にもトップを目指すチャンスが出てきたといえる。

今回のルール改正の最大の理由は、「ほかの強豪店で、あまり盛り上がっていないゲームのキャラ別集計で☆を荒稼ぎする集計店が（ごく一部だが）出てきていて、☆争いのバランスが大きく崩れてきた」という理由である。

本当に実力がある集計店は、新ルールになって不利になるようなことはないはずなので、心機一転がんばってほしい。

☆獲得数上位店(2・28号～9・30号)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティNASA杉本町	1	34
2	扇が丘レジャーセンター	1	31
2	GAME'S WILL	3	31
4	プレイランドスカイシアター	0	24
5	プレイシティキャロット巣鴨店	1	22
6	ゲームコーナーフジ	1	18
7	モンキーハウス本館	1	13
8	ゲームスポットアテナ	0	13
9	ゲームプラザミッキー	1	12
10	ゲームプラザヴィクトリア	0	11
10	キャッスル&YOU 2	0	11

次回のスコア締め切りは **9月17日** (18日消印有効)

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
8月発売					
ドラグーンマイト	コナミ	格闘アクション	8－6	8月4日	
鉄拳2	ナムコ	格闘アクション	8－4	8月中旬	
麻雀ハイパーリアクション	サミー工業	麻雀	KB	8月上旬	サミー初のHゲーム！
豪血寺外伝　最強伝説	アトラス	格闘アクション	8－4	8月下旬	最強伝説ついに登場！
スポーツフィッシング2	セガ	スポーツ/フィッシング	－	8月下旬	
VIRTUAL ON	セガ	特殊	－	8月下旬	
湾岸戦争	ジャレコ	シューティング	8－2	8～9月	
9月発売					
ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	シューティング	専用銃	9月9日	インタラクティブアドベンチャーシューティング。乞うご期待！
全日本GT選手権	金子製作所	ドライブ	4－4	9月29日	オリジナルCD付き
戦球	セイブ開発	パズル	8－2	9月上旬	
バットマンフォーエバー	データイースト	ピンボール	－	9月中旬	
Cannon-Dancer	ミッチェル	アクション	8－2	9月中旬	久々のアクションゲーム！
スピードアタック	セガ	スポーツ	－	9月下旬	
ダンクドリーム'95	データイースト	スポーツ/バスケ	8－3	9月下旬	
銃弾嵐（ガンダーラ）	バンプレスト	シューティング	8－3	9月下旬	バリバリの人間型シューティング。5種類の武器を使いこなせ！
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	8－2	9月中	
パズルボブル2	タイトー	パズル	4－1	9月中	
がんばれギンくん	テクモ	ミニゲーム	8－1	9月中	
9月以降発売					
人相鑑定団	データイースト	パズル	－	10月中	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	11～12月	横スクロールSTG。ショーに出展？
発売日未定					
将棋の達人	ADK	将棋	8－2	未定	ルールの簡単な挟み将棋モードもあるよ。
パルスター	SNK	シューティング	8－2	未定	ぱるぱるです。デモはぽりぽりです。ぱるぱるぽりぽり…
メタルスラッグ	SNK	シューティング	8－2	未定	戦車が自機の横スクロールシューティングです。オプションが超プリチー。
みる・きく・あそぶ FideЖQ BOX	金子製作所	パズル・クイズ	4－2	未定	
19XX	カプコン	シューティング	未定	未定	
マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	格闘アクション	8－6	未定	
マンクスTT	セガ	ドライブ	－	未定	
超神拳（仮称）	ザウルス	格闘アクション	8－4	未定	
テレパチ	サン電子	メダル	－	未定	
マニアル電脳アワー	データイースト	パズル	－	未定	
フットボールファイター	テクモ	スポーツ/フットボール	8－2	未定	
GOAL!GOAL!GOAL!(仮)	ビスコ	スポーツ	8－3	未定	NEO GEO用サッカーゲーム
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	4－1	未定	名作Mr. Do！がリニューアルしてNEO GEOで復活
パズルDEポン!(仮)	ビスコ	パズル	4－1	未定	NEO GEO用パズルゲーム
グランドストライカーⅡ	ヒューマン	スポーツ/サッカー	8－3	未定	

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル1F　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1，001，600	MGF-Zin	1コイン　ALL ダン使用　全勝
2	ストリートファイターZERO	901，200	アルバート・マクドガル	1コイン　ALL リュウ使用
3	ストリートファイターZERO	865，000	D	1コイン　ALL ケン使用　全勝
4	マジカルドロップ	11，508	MGF	1コイン　ALL CHARIOT
5	天外魔境真伝	966，700	ポコタ	1コイン 卍丸使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝6（215）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362-0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝（八雲）	19，999，900	ICE様御来店企画 A TKY	1CALL ⑫有
2	マジカルドロップ（マジシャン）	22，200	THT-HAN	1CALL
3	ストライカーズ1945	905，900	Y．M	1クレ　2－1 P-51使用
4	首領蜂	14，992，390	Y．M	1クレ　2－3 TYPE-C
5	パワードギア	4，704，400	オタク	1CALL レプトス使用
6	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス初級）	2′42″98	熊襲	1C完走MT ランチア使用
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1（11）

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）	901，500	T．N	ALL
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	804，300	T．N	ALL
3	ストライカーズ1945（震電）	843，500	S．T　アインのふんどし	2－1　連無
4	ストライカーズ1945（スピットファイア）	602，000	最高級若奥様店闘	1－7　連無
5	ストライカーズ1945（P-38）	588，600	かっちゃんーうっきー⑬闘	1－7　連無
6	ストライカーズ1945（P-51）	587，600	H水！今にみてろ!!闘	1－7　連無
7	ストライカーズ1945（ZERO）	552，400	最高級若奥様店闘	1－6　連無
8	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン）	9，267，800	AGC－週院－MIN	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）	7，827，200	AGC-MIN	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ジャンヌ）	6，555，400	AGC-MIN	ALL とりあえず

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝3（48）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2　☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	604，395	JIE　2面は13連ダブルの14連鎖	1コインALL MAX×15連鎖
2	ストライカーズ1945	948，500	INDICK-APL	ムスタング 2－2
3	ストライカーズ1945	1，030，700	WGFC-MLK	メッサーシュミット　2－3
4	バーチャファイター2（パイ）	1′17″64	CHU	ALL
5	ストリートファイターZERO	1，155，500	WGFC-AMI	ALL ⑬ サガット
6				
7				
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34-7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ラウ）	1′51″57	TAG	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト（NEO DIO）	7，512，600	GUN	ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'94（韓国チーム）	358，500	4GO	ALL
4	ザ・キングオブファイターズ'94（ブラジルチーム）	573，000	ガリボネ	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'94（イタリアチーム）	518，260	GUN	ボスで負け
6				
7				
8				
9				
10				

締め切り	9月30日
発表	11月15日号
ハガキ	184ページ

夏休みももう終っちゃったけど、ゲーメストのプレゼントコーナーはそんなこと全然関係なく、増々快調なのだ。これが欲しい!!と思った君は、80ページのアンケートハガキに欲しい品物の番号を1つだけ書いて送ってね。

ゲーメスト提供
❶セガサターン本体＆ソフト1本　2名

定価も下がったし、年末にはバーチャ2も発売されることだし、そろそろ手に入れておいたほうが、いいんじゃない？



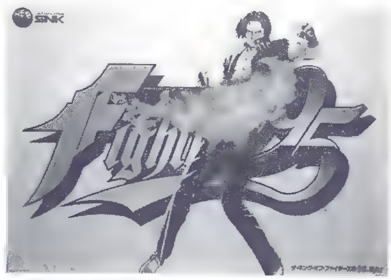
メサイヤ提供
❷「超兄貴　爆烈乱闘編」超兄キーホルダー　3名

メサイヤから格闘兄貴という新しいジャンルのゲームが、スーパーファミコンに登場したぞ。そこでポージングキメキメの超兄キーホルダーを3名様にプレゼント。
これをつければ新宿2丁目でモテモテ♡



SNK提供
❸ザ・キングオブファイターズ'95ポスター　2名

ついに登場した超話題作キングオブファイターズ'95のポスターを、京サマラヴリーなあなたにプレゼント。壁に張るもよし。神棚にまつるもよし。抱いて寝るもよし。楽しみ方はあなた次第。



セガ提供
❹バーチャファイター2「ダンシングシャドー」Tシャツ　3名

セガから、先日発売されたバーチャ2のCD「ダンシングシャドー」のパッケージをあしらったTシャツをもらったぞ。このとっても乙女チック（笑）なTシャツを3名様に。



9月30日号プレゼント

7月15日号プレゼント当選者発表

ボードA&ティンクルピット
黒鳥　力　君（新潟県）

F/A
宮田　保　君（大阪府）

1943改
川上栄子　さん（神奈川県）

X-マルチプレイ
鴇田康平　君（埼玉県）

風雲黙示録ポスター
織田和昭　君（京都府）
宇田津知春　君（宮崎県）
西原秀卓　君（奈良県）
長谷めぐみ　さん（福岡県）
石井純子　さん（東京都）
橋本裕佳　さん（奈良県）
笹草雄也　君（愛知県）
池上智昭　君（石川県）
泉川蔵人　君（兵庫県）
佐藤幸喜　君（愛知県）

ウァーターアレイ
西方邦仁　君（愛知県）
吉田将人　君（愛知県）
今岡昌人　君（神奈川県）
中川雅子　さん（三重県）
清野　淳　君（北海道）
藤井友紀子　さん（福岡県）
渡辺清史　君（新潟県）
木俣志帆　さん（愛知県）
高砂光代　さん（北海道）
山口直子　さん（宮城県）

デミトリTシャツ
吉永明子　さん（大阪府）
沢田和顕　君（岡山県）
加藤英俊　君（埼玉県）

ブロック崩しTシャツ
芥田暁知　君（福岡県）
小林丹里　さん（神奈川県）
川崎真紀子　さん（大阪府）

ジャッキーチェングッズ
多田直樹　君（埼玉県）
河崎省吾　君（兵庫県）
吉田　祐　君（愛知県）
丸山正二郎　君（愛知県）
中村美東里　さん（和歌山県）
大森知明　君（東京都）
山元崇広　君（茨城県）
森　香苗　さん（富山県）
鈴木　仁　君（愛知県）
荒井英一　君（長野県）

松本梨香サイン色紙
向井弘明　君（北海道）
村上香織　さん（熊本県）
大森由佳理　さん（香川県）

7月30日号超人学園ゴウカイザープレゼント当選者発表

大張先生サイン色紙
古後利香佳子　さん（福岡県）
岡崎　優　君（福岡県）

サイン入りCD
藤井　歩　君（岡山県）
福田　亘　君（東京都）
塚辺　大　君（福岡県）
漆原良夫　君（栃木県）
小薗広貴　君（宮崎県）

サイン入りポスター
新井純香　さん（大阪府）
小杉　健　君（北海道）
大越美穂　さん（北海道）
小竹　健　君（奈良県）
亀井規子　さん（滋賀県）
土屋　永　君（東京都）
小林陽一朗　君（岐阜県）
吉田太郎　君（福岡県）
長谷川敦司　君（奈良県）
樋口潤一　君（大阪府）

オフィシャル同人誌
瀬戸幸恵　さん（北海道）
堺谷陽子　さん（大阪府）
坪井大輔　君（愛知県）
西　千勲　さん（三重県）
堀田祐一朗　君（愛知県）

ムックバーチャファイター2act2プレゼント当選者発表その①

今回はバーチャ2基板&アストロ筐体と、セガサターンの当選者の発表です。テレホンカードの当選者発表は、次号でやる予定なので、もうちょっと待っててね。

バーチャ2&アストロ筐体
梶山公規　君（東京都）

セガサターン
浦野健吾　君（群馬県）
松本　大　君（東京都）
小林健二　君（神奈川県）
渡辺　崇　君（千葉県）
長崎政志　君（福岡県）
鷲見泰宏　君（岐阜県）
吉田真彦　君（静岡県）
加藤竜也　君（愛知県）
山田健太　君（愛知県）
竹中　智　君（東京都）

中古品は消費税サービス

コントロールボックス（新品）

バナツイン　ロング	34K
パナカスタム　ロング	30K
シグマAV-5000セット	4K引き

基板タイトル（1K＝千円）

アテナのハテナ？（新品）	2K
アラビアンマジック	TEL
アルゴスの戦士	TEL
インセクターX	4K
インベーダーDX	28K
ウルトラマン倶楽部	3K
ウルフファング	TEL
エイリアンVSプレデター（ロム）	TEL
X-MEN（ロム）	TEL
エドワードランディー	TEL
エメラルディア	5K
エンパイアーシティー1931	12K
カイザーナックル（ロム）	3K
海底大戦争	TEL
影の伝説	TEL
キース&ルーシー	8K
機動戦士ガンダム	4K
キャプテンコマンドー	TEL
ギャラクシアン（IPM）	15K
ギャラクシーフォース2(アンプ+JAMMA配線済)	42K
ギャルズパニック	18K
ザキングオブドラゴンズ	15K
クイズそれいけココロジー2	3K
空牙	TEL
ぐっすんおよよ	13K
クライムファイターズ	7K
グランドストライカー	6K
功里金団	7K
源平討魔伝（ロム）	8K
コズモギャングザパズル	5K
コズモギャングザビデオ（基板付）	15K
コットン	17K
ゴルフィンググレイツ2（P付）	33K
ザグレートラグタイムショー	TEL
サボテンボンバー	18K
サンダークロス	TEL
サンダーフォースAC	18K
サンダーブラスター	9K
ジオストーム	TEL
ジグザグ	18K
疾風魔法大作戦	25K
忍	15K
シュトラール	11K
クイズ世界はShow byショーバイ！	3K
シンプソンズ	19K
ストリートファイター	18K
ストリートファイターII	7K
ストIIダッシュ	7K
ストIIダッシュターボ	12K
スーパーストII（ロム）	3K
スーパーストIIX（ロム）	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
スーパーワールドコート	7K
スタックコラムス	3K
スパルタンX	TEL
スプラッターハウス	TEL
スラップショット	13K
天聖龍（ロム）	6K
XEXEX	TEL
戦場の狼2	TEL
ソニックウィングス	17K
大工の源さん	4K
タイムパイロット'84	TEL
闘いの挽歌	23K
脱獄	3K
達人王	TEL
だるま道場	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	TEL
テキパキ	13K
デスブレイド	10K
天地を喰らうII	23K
ドギューン	12K
特殊部隊ジャッカル（海外）	9K
トップシークレット（海外）	12K
虎への道	5K
ドラゴンセイバー	25K
ドラゴンバスター	48K
ドリームショッパー	7K
トリオザパンチ	28K
ナイツオブザラウンド	15K
ナックルヘッズ	18K
ニューマンアスレチック	10K
ノストラダムス	18K
バース	28K
ハードパンチャー	7K
ハイパースポーツスペシャル	18K
爆突機銃艇	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
ハチャメチャファイター	13K
バーチャファイター2	TEL
バツグン	TEL
バトルクロード	10K
バブルシンフォニー（ロム）	TEL
パロディウスだ！	12K
ヒーテッドバレル	20K
ピットファイター	7K
ファイナルスターフォース	TEL
ヴィマナ	8K
V・V（新品）	12K
V・V（ボンバーがでるロム）	4K
フーピー	4K
プーヤン	15K
ブラストオフ	25K
ブルーホーク	7K
ヘビースマッシュ	28K
ホッピングマッピー（ロム）	TEL
ポトポト	3K
マクロス2	9K
マジカルエラーをさがせ！	3K
マジックソード	23K
マッドギア	3K
魔法大作戦	28K
Mr.Do! vs ユニコーン（コンボAV・H付）	20K
ミズバク大冒険	16K
五月陣戦	15K
メジャータイトル2	15K
燃えよゴンタ	15K
U.S.ネイビー	16K
妖怪道中記	18K
ライトブリンガー	38K
ラジカルラジアル（海外）	TEL
リードアングル	9K
リムロッキンバスケットボール	4K
龍神	18K
連珠貴族	23K
ロードオブキング	10K
ロッドランド	TEL
ワンダープラネット	10K
ワイルドウエスタン	48K

麻雀基板

アイドル麻雀	2K
麻雀学園	5K
グッとE雀	4K
コミック劇場	7K
麻雀女学園	6K
アイドル雀士スーチーパイ	15K
スーパー㊙版	18K
スーパーリアル麻雀PV	特価
スーパーリアル麻雀PIII	TEL
スーパーリアル麻雀PIV	30K
セーラーウォーズ	18K
トリプルウォーズ2	8K
パチンコ物語	8K
ファイナルロマンス	22K
ミラージュ	5K
ラマン	6K
レモンエンジェル	TEL
ワクワクキャッチャー	15K

業務用ネオジオ

6本用基板	TEL
餓狼伝説3	特価
ザキングオブファイターズ'94	特価
雀神伝説	6K
ラグナロク（新品）	15K

基板専用モニター(ケース付)

★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません）、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します(ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です)。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在(タテ型のゲームもOK)。
★バーチャファイターやシステム24などにも対応します。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

ナナオ 20インチ（新品）……¥76,000
ナナオ 26インチ（新品）…¥100,000

コンボAV・シグマAV3000・シグマAV5000・パナツインロング・パナカスタムロング・VEGA9000DX・ボードマスター etc。その他各種コントロールボックスに対応します。

消磁器……………………TEL

消磁器は，モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを、取る機械です。

高額買取コーナー

レイフォース
イシターの復活
ドルアーガの塔
グラディウスII
沙羅曼蛇
オズマウォーズ
メタルブラック
上海II
ナイトスラッシャーズ
ワンダー3
悪魔城ドラキュラ
サイコソルジャー
グラディウスIII
ライフフォース
ヴァンパイアハンター
ガンフロンティア
エリア88
魔獣の王国

全国通信販売(ヤマト運輸)
品代金は、コレクトサービス((代引)でOK!
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

基板屋

〒431-02　静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間　12:30〜24:00
TEL　(053)592-7236
携帯電話　(040)584-0617

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

巻頭3大新作情報

新作シューティング(仮)(セガ)
セガが自信を持って送り出すフライトゲーム

19XX(カプコン)
往年の名作シューティングが帰ってきた

逆鱗弾(タイトー)
この秋の一押し縦シュー

特別付録
「'95 AMショー
最強ゲームはどれだ!」


'94 AMショー

大攻略

ストリートファイターZERO(カプコン)
ベガクラッシュ!他

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)
やっぱりあった、隠しコマンド!

鉄拳2(ナムコ)
10連コンボ、中ボス紹介

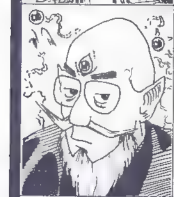
攻略●バーチャファイター2(セガ)●首領蜂(アトラス)●天外魔境真伝(ハドソン)●ドラグーンマイト(コナミ)●ソニックウイングス3(ビデオシステム)ほか

連載◆狙うぞ!ハイスコア◆ゲーメストアイランド◆ストリートファイターZEROコミック◆天使万歳再び◆ゲーム虎の穴◆アーケーダーほか

ゲーメスト次号(No.152)は
特別定価550円
9月14日(木)発売!!



●天外ムック締め切りのまっ最中に、「僕の地球を守って」にハマってしまいました。この少女マンガの存在を、まったく知らなかったのですが、突然事故のようにハマり、もう中毒です。これははっきり言ってすごすぎます。1つ1つの会話の微妙な震えと絵に、トリハダが立ちます。天才には勝てん！と思い知らされてしまう。最も好きなのは当然輪クンです。あの屈折した燃えるような意志に、親近感と憧れを感じるのです。 （ぜんじ）



●かつては同時期にいろいろゲームをやっていた記憶がある。忙しい中でも暇を見つけては「遊び」としてのゲームを楽しんでいた。ところが最近では、担当したゲーム以外はほとんど手をつけていない。魅力的なゲームがないのか、年をとりすぎて冷めたのかはわからないが、好きでこの仕事をしている以上、情熱だけは常に持っていたい。「妥協」と「限界」の境界線はより高く、それも自然に引けるのが理想なのだけど。 （C・LAN）



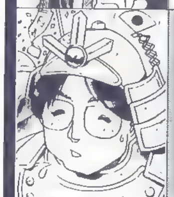
●車を乗り換えてちょうど2カ月になるが、気がつけば7000km以上走っている。毎週末に日帰りもしくは1泊で遠出するパターンが続いて、高速道路のオービスの位置に詳しくなっているこの頃である。まだまだ行きたい所はいろいろあるので週末は忙しくなりそうだが、梅雨の大雨で黒部峡谷に行けなくなったのがちょっと悲しいところ。できれば1週間ぐらいかけて、ゆっくり地方をまわりたいんだけどね。 （KKY－いなりん）



●ライター生活も3年目に突入。半年後には大学卒業と同時に引退する予定が、就職先が見つからずに狂っちゃいました。もう1年半の間、少なくとも新声社で働くことになりそうです。

話は変わって、町田のアテナからバーチャストライカーで㋐屋宅配便のオファーがあった（感謝！）。興味のある人はぜひ参加してね。それと地元の水戸周辺で何かイベントがあれば教えて下さい。至急日程を調整いたします。

（CPU戦＋25の立衆多）



●対策の対策までで終わってしまう駆け引きのことを単純2択と呼ぶ。対戦はいたちごっこといっても対策の対策の対策が振り出しに戻ってしまうのでは、興醒めしてしまう。基本的には2択で戦いは行われていくべきだとは思うが、ほかの要素も混ざらないと対戦を楽しむことはできない。その混ざり具合がその対戦ゲームの面白さを決めると言っても過言ではないだろう。プレイの仕方もこういう方向だと思うのだが…。 （珈琲 ふりーく）



●はじめまして新人のSHOです。担当は鉄拳2のレイ・ウーロンなどをやっています。他にVF2のリオンを少し書きました。

7月21日（金）から㋐屋宅配便に行ってきて（新人のくせに…）、VF2の対戦大会に出ました。結果は100戦して86勝14敗で自分としては上々の出来でよかったと思います。新人です、これからよろしくお願いします。

P.S.イメージズームのみんな元気!!

（SHO）

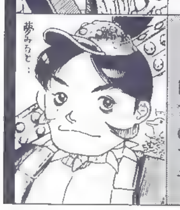


●読者の皆様、初めまして。6月末からゲーメスト本誌のライターとなりました伊勢猫です。編集部に入っての初仕事が鉄拳2の仕事で、それも2回を過ぎてしまいました。以前から関心のあった仕事なので、がんばって行きたいとは思っているんですが…。

さて、このペンネームなのですが、以前から使っている物なので、どこかで見ることがあったらそれは多分、自分です。まだまだ未熟者ですが、よろしく。あっお手紙もまってます。（伊勢猫）



●子供の頃は夏と聞くだけでウハウハしていたものだが、この年になって、割とうざったくなってきた。もちろん花火大会や夏着の女性という視神経に訴えるものが多々あるが、今年の夏は何かが足りない。そこでこの後記に締め切り日の明け方に向かいつつ、ふと原因を考えてみた。その答えはつまり…「忙しくて遊びに行けねぇ〜」ってことだよ！1年をくったと勘違いしたけど、いつもの夏とはまったく同じ。やっぱ薄着の女はいいやね！ （GYU）



●個人的にシューティングが大好きなので、春から夏にかけてたくさん発売されてきたから（ツインビーヤッホー！、STRIKERS1945、首領蜂、ソニックウイングス3など）非常に嬉しい。もちろんヘタクソなのでどれもまだクリアできていないが、この中のどれかひとつは1コインクリアできるようになりたいな、と思っている。んが、そうこうしているうちに、カプコンから新作シューティングの情報が…。はやくやりてー！ （むねたつ）

OPINION 論
夢についての話

石井ぜんじ

毎回、エラソーなことばかり言っていると、人としてのバランスが崩れそうです。というわけで今回は、ちょっと雰囲気のかわったお話です。

このまえ、編集部で徹夜したとき、1枚のアンケートハガキが目に止まりました（よくアンケートハガキをパラパラ見ながらフフーンとかいってるんです）。一人の女性読者の、〝夢をあきらめるんです〟という走り書きでした。そのハガキからは、夢が何かはよくわからないのですが、将来何かの職業につきたいという夢があるようです。でも、安定した職業につくために、それをあきらめさせられるような雰囲気でした。

人には、2つのタイプがあると思います。夢を追いかけなくては生きていけない人々と、そんなものを必要としない人。私は明らかに前者です。夢というか、目的がないと、生きるのが辛いと感じさせられてしまうほどです。

あなたは、どちらに属するのでしょうか？もし前者なら、後悔する道を選ぶことは苦痛になるかもしれません。私の幼なじみでも、夢に次々と挫折した人もいれば、幼いころからの夢をかなえた職業についた人がいます。やっぱり、夢をかなえた人のほうがずっと輝いて見えてしまいます。

どんな目的でも、達成するには熱烈な想いと、継続された意志、それに加えて目標達成のための手段を考える工夫できる頭脳が必要です。才能が人並みでも、この三要素を兼ね備えていればたいていモノになります。

世の中、他人ができることはたいてい自分もできるものです。心理的な壁がそれを妨げているのです。それはゲームでも何でも、一生懸命やった人のみがわかる心理です（それゆえ、さらに超えられない新たなカベも見えるのですが…）。

でも、夢は変わるものですから、別の進路を歩んでみるのもいいかもしれません。でも、夢を追うタイプの人であったら、別の進路でも精いっぱい全力で進んでみることを勧めます。そうすれば、新しい何かが見えてくるはずです。

私だって、まさかゲーム雑誌の編集をするなんて、思いもしない人生です。本来の夢とは少し違うかもしれないですが、ゲームに対して思い入れが深いのは、迷っていた時代にゲームがあったからです。たかがゲームでも、真剣にやっていたらここまで道を開いてくれました。

気づいたら、またなんかエラソーです。でもこうしろ、というのではなくて、いろいろな考えが世の中にあって、それが少しでも他人のプラスになれば、というおせっかいなのですが…。

表紙の裏をとれ

おやじです。個人的には京がうまく描けたかな？とも思うのですが、キレイなだけではいけないのがつね。下地でなきゃ完全リテイク。八神くんはちょっと恐怖って感じ。リグロードサーガを買ったはいいが、すぐアシスタント。出てきてペパルーチョを買ったら、そっちにハマった。困ったもんだ。天外真伝はいいです。対人はきついけど。

V・藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

8月28日発売の「天外魔境真伝」ムックは、もう買ってくれたかな？編集長と私のふたりが北海道に渡り、インタビューを行ってきました。真伝の意外なことがわかるよ。これから発売予定のムックは、9月1日の「鉄拳2ACT.1」「K.O.F.'95グラフィカルマニュアル」13日「ストゼロ」の3点。K.O.F.'95は攻略編に向けてイラストを募集しています。よろしくね。

（ゆさっぴ）

GAMEST 9月30日号

■平成7年9月30日発行 第10巻17号通巻151号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03（3293）9321
編集部 03（3293）9324
営業部 03（3293）9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN
KAL MOMO ジョッキー★笹岡 いなりん ぴぐ
田渕健康 立衆多 ACE DS I 珈琲FREAK！
がっちん Scho小杉 アディオスToshi GED
K－TAN TEZU DAN ハマー T.S GYU MVP
やっちゃん M.I 伊勢猫 SHO
猿渡雅史 松井宗達 河田 睦 竹森眞由美
林 野吉 霜田和人 野口 晶 内山厚子 杉田哲郎
辻本圭介 二田祐樹 入沢英明 森川哲雄 峯山 健
木村 学 渡辺彰規 水島摩美 吉田幸子 松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーン エジマ企画


NEO·GEO CD
ソニックウィングス3
©VIDEO SYSTEM 1995
SONIC WINGS 3
ネオジオCD
十人の音速ファイターが時間を超えレシプロ機で出撃。
新たなメンバーを加え、ヤツラが帰ってくる。ゼロ戦、コルセアをはじめレシプロの名機を駆り、今また戦渦へと撃く こんどのバトルはかなりヤバイぜ!
戦慄のルートセレクト方式
キャラクターによって異なる
驚愕のマルチエンディング
COMING SOON
ビデオシステム株式会社
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1
ユーザーテレフォン075-723-1544
VIDEO SYSTEM

シューティングの苦手な君もチャレンジ!



難度が低めに抑えられているので、これを機会にシューティングゲームをやってみてはいかが？

担当：KAL

まずはシステム部分のおさらいから入っていこう。

操作は8方向レバーと2ボタンで行う。ボタンの内訳はショットとスペシャルウエポン（以降ボムと表記）で、ボムには使用回数に制限がある。

ステージの最後にいるボスを倒せばステージクリア（ボーナスステージ以外）、残機がすべてなくなるとゲームオーバーだ。全2周エンド。

機体によってかなりパワーUPの数が違う

ソニックウイングス3では、特定の敵を倒すと出てくるパワーUPアイテムを取っていくことで、自機のメインショットを強くしていくことができる。また一定個数取った時点から「サブウエポン」が装備され、Aボタンを押すことでメインショットと共に発射される。

なお、これまでの1、2と異なり、3では最強段階に至るまでに必要なパワーUPカプセルの数が、機体によって違う。

その他、機体ごとに最強状態の持続時間（発射回数）やボムの性能などが違うので、まとめて表にした。

溜め撃ちのできる機体は、

●ポリカルポフI-16（イルカ）
●Do335プファイル（マーカム）
●ワールウィンド（ねこ）

の3機のみ。このうちワールウィンドのものは、サブウエポンの弾消し機雷を自機の左右正面にくっつけておくものなので、正確には溜め撃ちとはいい難い。

機体解説 おすすめはどれ？

これからソニックウイングス3を始めようという人のために、各機体の特徴（特長）を解説していこう。

F4Uコルセア

スピードが速くて、小さい自機じゃないとヤダー!という人は選んでもいいかも。

ショットの幅が非常に広いので、敵機との衝突事故は避けられるだろう。しかし、攻撃力が低いのが欠点。サブウエポンのドリル弾も期待するほど強力ではないので、重なり（※1）、はりつき（※2）をしてもまだ弱い、といった感じだ。

ボムは無敵時間が長いかわりに攻撃力が低い。2人同時プレイ時なら役に立ちそうだが。

ということで、キートンの好きな人だけ使ってね、ってカンジ。

P61ブラックウィドウ

3WAYのメインショットが画面中を広くカバー、堅い敵にはサブウエポンの自動照準機関砲が威力を発揮。ボムも無敵時間が長く、敵の近くで使うと相当な破壊力をもつ。

また、ボタンを押したときに一回で出るショットの量が少ない（3発）ので、パワー最強段階の持続時間が異様に長くなっている。重なり、はりつきは最強だ。おすすめ機体の1つ。

ちなみに自動照準機関砲は、耐久力の低い敵から狙っていく。したがって「壊せる弾（通称）」を出す敵が出てくると多少やっかい。

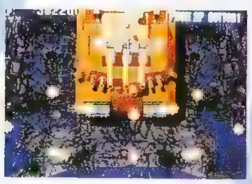


画面中を広くカバー。安心安心。

零式艦上戦闘機

魅力的なのは忍者であるところ。ほかはイマイチ（イマサンぐらい？）。サブウエポンのブーメランが役に立たないのよね。はりつきなどもできず、頼みの綱のボムも、初期装備数が2個しかないので1度やられるとつらい。

ということで、初心者の方にはおすすめできません。



サブウエポンが貫通兵器であるうえに、はみ出しているので重なるだけ無駄？

晴嵐

弾を撃ちまくっているとあっという間に最強状態が終わってしまうので、ちょびちょびと小出しにしていく節約が必要。

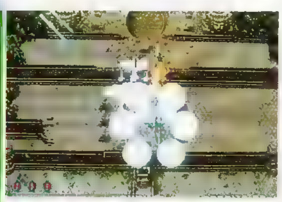
パワーUPは、1個取るだけですぐサブウエポン（自動照準レーザー）がつくので、やられたあとの復活は楽。

ボムは一定時間、画面中の敵の動きをとめてしまう。また、ボムを出すときに、Bボタンをそのまま押しっ放しにしておくと、自機の周囲に攻撃力をもった光球をくっつけたままにしておける。堅い奴にはコレだ。

IL2シュトルモビク

この機体もアイテムを1個取るだけでサブウエポンが装備される。ただしこの段階では、通常面を切り抜けるのにひと苦労する半面、はりついたときの攻撃力はトップクラスとなる。最強状態は相当強いが、逆に撃ち込めない。

それよりも問題なのはボム。



動きを止めて、ボムと重なって、撃ち込む。

機体	パワー持続時間	横速度	縦速度	ボム無敵時間	ボム威力	ボム数	最強までのP必要数
F4Uコルセア	380発	12	12	6.6秒	本体1/scan　レーザー2/scan	2〜5	3個
P61ブラックウィドゥ	380発	10	10	2.1秒	192/1発	3〜7	3個
零式艦上戦闘機	280発	10	12	4.7秒	本体1/scan　炎3/scan	2〜5	3個
晴嵐	100発	9	10	3.0秒	1/scan	3〜5	2個
IL2シュトルモビク	300発	8	10	なし	長20　短6	3〜7	2個
ポリカルポフI16	240発	10	10	1.8秒	2/scan	3〜6	4個
Do335プファイル	330発	14	13	3.0秒	画面全体50　本体1/scan	2〜4	3個
Ju87スツーカ	450発	8	9	2.1秒	約160	3〜7	4個
ワールウィンド	360発	11	10	なし	80	2〜6	3個
ソードフィッシュ	200発	7	9	3.0秒	128/1発	2〜7	1個

※1scan=1/60sec

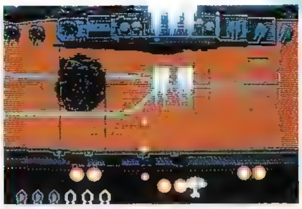


これだー！このボムッ。専用のVGMが流れるぞー

無敵状態がないのにこの攻撃力の低さー

ボルト…16

サブウェポンの水流が強力。貫通性の弾を出す溜め撃ちもあるので、場所を覚えて〝溜め撃ち→通常攻撃〟を繰り返していけば、最強状態も維持できてなかなかいける。ただ、最強までに4つのパワーアップが必要なうえにボムが弱いので、一度やられてしまうと立て直しがキツイ。


溜め撃ち＆サブウェポンの組み合わせをうまく使っていかないと…。

移動速度は10機中最速。サブウェポンのホーミングミサイルも手伝って、ザコを片づけるのは楽だ。ただし攻撃力が低いので、ボムを使って重なり撃ちをする場面も。

溜め撃ちは、長く溜めると射程が短く、発射弾数多く、溜め時間が短いと射程が長く発射弾数の少ないという特性をもつ近距離用のバルカンを前方へ出す。でも弱い。

移動速度は遅いが、それを補ってなお余りある攻撃力の高さがウリ。しかも前方集中型なので、的が小さくてもバリバリ撃ち込める。ただしサブウェポンのミサイルの連射間隔は一定なので、重なり、はりつき等ができない。またザコがワラワラと出現するような場所では苦戦する。


こういう敵にも強い強い。直線集中型の利点。

ボムは強力だが、パワー数でホワイティと同じ問題を抱えている。

ワールウィンド

サブウェポンの浮遊機雷が敵弾を消してくれるのだが、とにかく当たらない。当たれば威力はかなりのものなので、出現パターンなどを覚えて、重なり、はりつきを駆使していくことになる。

ボムは無敵時間がないので、「ここで撃つー！」と決め撃ち姿勢でいくといい。計画的なプレイの必要な機体だ。


ほら〜、こういう奴にはサブウェポンが当たらないのよ。スツーカと逆。

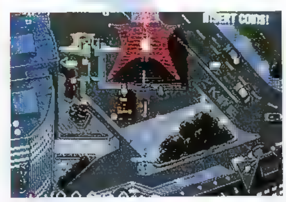
ソードフィッシュ

カプセルを1個取るだけで最強になる。つまり最強か最弱のどちらかしかないわけで、最弱状態はとことん弱い。最強状態でもサブウェポンが横に出てしまうため、少し堅い敵が出てくるとピンチに。

長期戦はパワーダウン＝死(イコール)を意味するので、重なれない奴には近距離からのボムで勝負。

さて、ひととおり解説を終えたわけだが、だいたい理解してもらえただろうか。

進むルートにもよるのだが、1周目をサクッとクリアしたければスツーカを、スツーカでは撃ちもらしたザコが怖いなぁ、という人と、2周目のことを考えるならブラックウィドウをおすすめする。



最強状態からいきなりコレ。弱々しい〜。

サブウェポンとボムが特殊な晴嵐は、局地的にもの凄く楽になる（ラスボスなど）が、パワーの持続やレーザーの当て方など慣れが必要だ。

零戦とソードフィッシュは初心者向けではないと思うぞ。



ステージ攻略

左コースへ行こう！

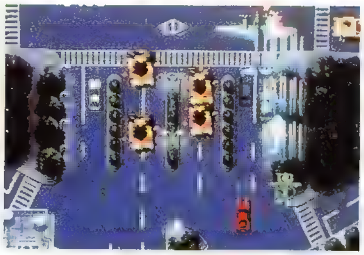
ゲーメストでの攻略では、単純に1回目のボーナスステージの爽快さのために、左コースへ行くことにする。とはいっても、他のステージもフォローしていく予定なので安心してくれい。

そうそう、基本的にスツーカかブラックウィドゥを使用しているものとして進めていくぞ。

ステージ1 [illegible]

練習ステージだ。シューティングが苦手な人、初心者印の人は、あまり画面の上へいかず、大きく動くようにして感覚を身につけていこう。

中盤で中型機が中央→右へ移動していく場面があるが、軸を合わせて一緒に右へ移動していけばいい。



戦車もきちんと破壊しよう。

国会議事堂まできたら、左上と右上の建物を別々に、順々に壊そう。このとき、横長のだ円を描くように動きながら破壊すると、得点アイテムをたっぷり取れることがある。うまくいくと、左右両方分を取った時点で30万を超える。詳しいことが分かり次第報告するつもりだ。

1面ボスの巨大戦車は、出現前から画面の一番上で待ってて重なってしまう。

ボスが最初の1発を撃ったあとから攻撃を始めると、無駄弾を使うことなく経済的。



これこそが重なり。

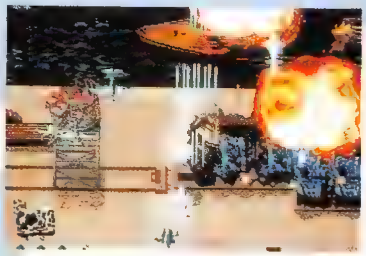
第1形態の砲塔を壊したら、スツーカならすぐに真下（もちろんボスのコアの真下）へ下がって、ブラックウィドゥなどの撃ち込みが強力な機体ならはじめはコアの右下、次いで左下と弾を見てからはりつき位置を変えて撃ちこんでいこう。

ライバル機の翼は左翼を撃つこと（左に行く場合）。

ステージ2、左 [illegible]

前半のザコ戦闘機は、きちんと左右に動いていればいい。

中盤、右側に小さな灰色の倉庫のある所は、左端にくっついて画面外左から現れる戦車×1に対して撃ち込み、すぐに右へ移動しながら上の戦艦を破壊する。そのあと左端まで行って逃げようとしてるザコ戦闘機×3を墜としたら、踵を返して右へ戻り、戦艦上の陸地にいる戦車を破壊しよう。写真では右端の戦車を破壊して、左へ移動している所から撮ってある。



左へいきつつ戦艦を破壊。ザコよりは戦艦。

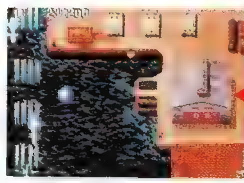


戻ってきたら次の場面、橋へ。

その後、2面も後半に差しかかったころ、右手にある橋に出現する戦車×2を撃ってから急いで左へ移動し、左上から現れるボートを撃つまでちょっとだけ待つ。ボートを壊したら即右へ戻り、居並ぶ戦車群を移動しながら破壊しよう。

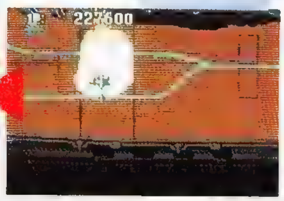


右端上の戦車に弾が当たったら、即左へ。左上のボートは一隻一隻きちんと破壊。



少し待って、左上から現れるこいつを壊してから右へ。

ボスが見えてきたら左上へ移動し、ザコ戦闘機を出すハッチに重なってスクロールに合わせて下へ移動しよう。下までいってスクロールが止まると、ボスからの弾がとんでくるので、弾を見たら左はじにくっついて回避、そのころにはハッチも壊れているはず。

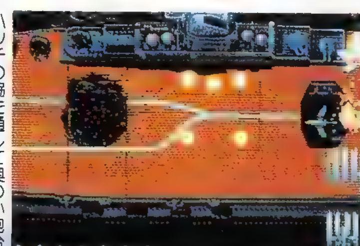


スクロールが止まるまで、ボスは攻撃してこない。安心して重なれ！



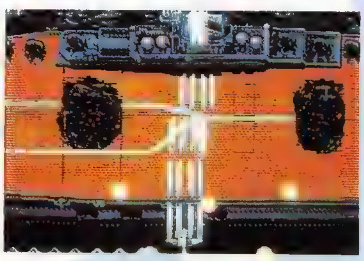
下まできてボスの弾が見えたら、左へくっついて避ける。

その後右へ移って、ハッチの奥にある小砲台を、サブウエポンで破壊（ブラックウィドゥなら3WAYで）、そのままハッチを壊してしまおう。



ハッチの脇を通して奥の小砲台を破壊。

あとは正面よりちょいずれた所から撃っていればいい。こういうところで、動かない敵への撃ち込み方などのセオリーを学んでおこう。

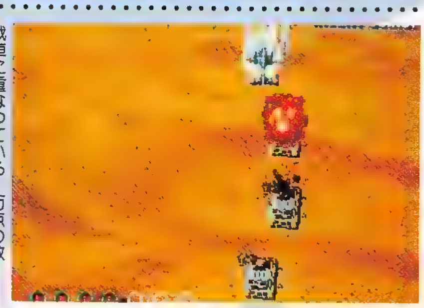


正面より少しずれて撃つ。弾がきたらチョンと動くだけ。

ステージ3、左 [illegible]ボーナスステージ

すぐに画面の一番上へ行って戦車を待ち構え、スクロールに合わせて出現する戦車の列を破壊しつくそう。

このゲームの得点アイテムは、画面上部であればあるほど取得したときの点数が高い。この3面のボーナスステージでは、1万点を取りまくれるわけだ。これは気持ちいい。



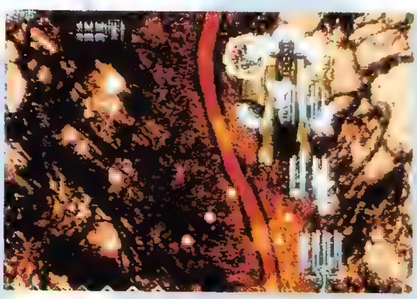
戦車に重なっている1万点の数字が見えるだろうか。

[illegible]

スタート後、すぐに中央上部から出現してくる中ボスはなかなかの強敵。

スツーカタイプなら中央下部で待ち構えて弾を撃っておき、ブラックウィドゥタイプなら上部で待って、中ボス出現に合わせて真下へ移動しつつ攻撃。つまり出現時にできるだけ接近して撃ち込もうっていうわけだ。

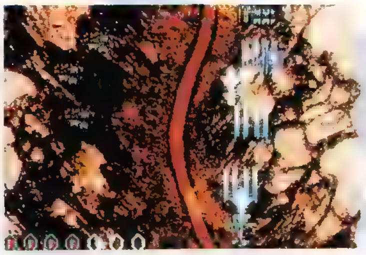
一番下まできたら、中ボスの動きを見て一緒に右へ行く。このとき自機を挟みこむよう



ボスに合わせて右へ。次は左。

に2WAY弾をだしてくるが、なるべくなら弾と弾の間に入って撃ち込みたい。はじめに右に行くときの位置とタイミングが良ければ、2WAY弾を正面方向に撃たせることができる（2WAY弾は自機を狙っている）ので、間に入るのは難しくないはずだ。ただ、2WAY弾を斜めに出されてしまったときや、不安な人は、弾を大きく迂回するように、より右側へ移動しよう。

中ボスは、止まることなく今度は左へ移動していく。2WAY弾を間に入ってやりすごしたときは、そのまま正面位置をキープしつつ左へついていけるが、弾の右側へ行ったときは撃ち込み効率が悪く


この砲台がニョキッと出たら、中央付近へ。


するとザコ編隊を撃てる。

なってしまう。基本的には中ボスの動きに合わせて撃っていけばいいのだが、ブラックウィドゥなら3WAYと機関砲で攻撃できるので、無理についていく必要もない。その後すぐにザコが現れるので、慣れないうちはボンバーを使ってしまうといい。

中ボス破壊後、逃したときは入れかわるようにして、中央よりやや右からザコ戦闘機が編隊を組んで現れる。右側の地形からニョキッと伸びてくる砲台を目印にして撃とう。

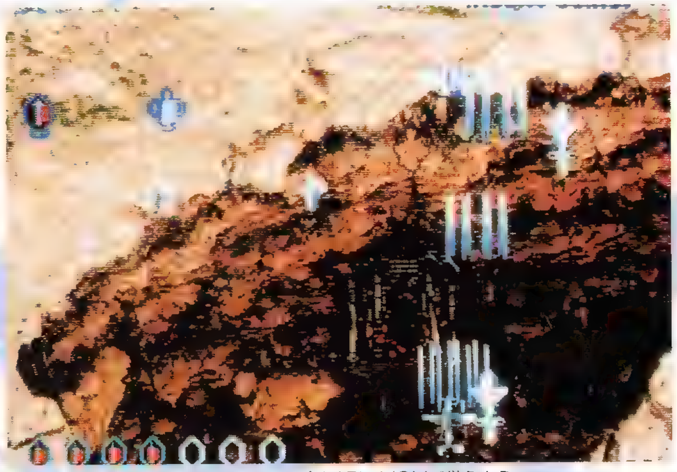
初めの直進系ザコ出現とほぼ同時に、上部左右から挟み込むような軌道で別の編隊×2が現れる。これも、ほぼ画面中央部付近で撃っていればOK。


続けざまに少しだけ右へ。で、この編隊を破壊。

続いて今度は中央部よりやや左よりから、同じセットのザコたちが出現。これも左よりで撃ったあと、すぐ中央へ戻って撃てば問題ない。

谷の終わりに砲台・横一列のザコ編隊の順で敵の出る場所があるので注意しておこう。

荒野に入るとザコが右から左から、ワラワラと乱れとんでくる。こういう場面はブラックウィドゥの得意とするところ。中央あたりで小さく左


右から左へ移動しつつ攻撃。タイミングは地形、VGMで覚えよう。

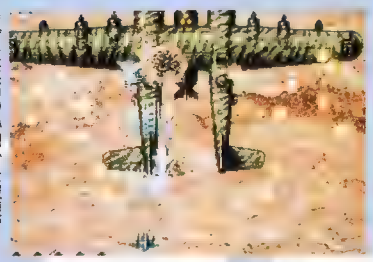
右に動いていればいい。

逆にスツーカタイプはキツめ。開けたら右側で待って、最初の敵を撃ったらすぐに左へ移動。このように大きく左右に動いてさばけばいいのだが、遅れて遠くに出てしまった場合は、近づかずに避けるほうに専念しよう。ここは出現順を覚えてしまえば楽勝だ。

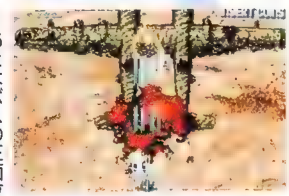
巨岩地帯に入ると、中央、左、右と順々に、決まった場所から縦に並んだザコ編隊が現われる。ここも、離れた所から出現する編隊を無理に撃ちにいこうとせず、近くの奴だけを倒すようにしていれば安全。

このステージのボスは、結構強めの大型機。慣れてない人はボンバーを使ってしまうことをおすすめする。

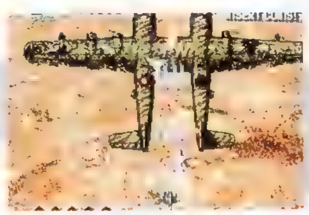
さて、ボスの姿が見えてきたら、機体の左右についている小砲台を優先して破壊しよう。ボスが出してくる弾は、弾丸のグラフィックが見えたのをしっかり確認してから左か右、広いほうへスーッと動けばいい。確認せずにテキトーに動くと弾に突っ込むことになるぞ。ここは落ち着くことが大切。


まずは左右の小砲台を破壊。

ボスにダメージをあたえていくと、機体中央に付いている巨大爆弾を投下してくる。この巨大爆弾、一見するとヒドイ弾のバラまき具合に見えるが、実は正面の一番下にいれば当たらない。


巨大爆弾が投下されたら、正面の一番下へ。

あとはボスの正面位置を維持しながら攻撃していけば、4WAYなどの弾の間にも入れて大丈夫なはずだ。


4WAY乱発モードになったら、正面をちょい、ちょい、と動く。

さて今回はここまで。次号以降ではアノことなども掲載予定なのでお楽しみに。

ステージの選び方

このゲームは、ステージがコースセレクト式になっており、進んだ面ごとに違った内容で楽しませてくれる。

敵の配置なども違うから、当然各ステージごとの難易度にも差がでてくるわけだ。そうすると、とりあえずクリアしたいという人はなるべく簡単なコースへ行きたいだろうし、シューターならたとえ難しい面が控えていても、稼げる面が含まれていればそのコースへ進むだろう。

し・か・し、希望のコースへ進む方法を知らなければ仕方がない。ということで、ステージセレクトのやり方を説明しよう。

と思ったところでメーカーさんの「ちょっと待った－」がかかりました。教えたいんだけど、もう少し待ってね。ヒントはボス撃破後に出てくるライバル機（仮称）を…。

ライバル機が出現するのは1ボス、4ボス、7ボスを倒したあと。ボスにトドメを刺すときに、勢いあまってライバル機を巻きこんでしまわないように気をつけよう。

※1　重なり

シューティングゲームの基本用語。空中判定のない敵、つまりぶつからない敵（戦車や建造物など）の上に乗っかってしまい、自機の弾が漏れないようにして猛連射すること。

対象の敵が攻撃を開始するタイミングなどを知っていないと、敵弾を確認することなく撃墜されてしまう。

また、対象の敵が自機のショット幅、あるいはサブウェポンの射出位置よりも小さい場合、弾漏れをおこして連射できず、重なりは失敗となる。

※2　はりつき

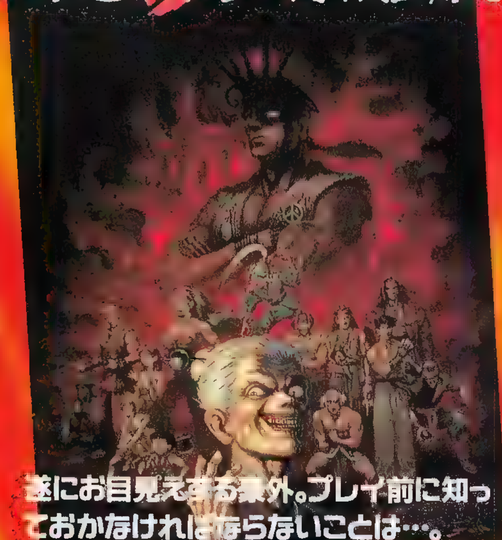
空中判定があって重なれない敵の真正面にできるだけ密着し、弾漏れをおこさないようにして猛烈に撃ち込むこと。

したがって、零戦やソードフィッシュのようにサブウェポンが横に出てしまうやつはあまり意味がない。

豪血寺外伝

最強伝説

少年老いやすく学成り難し!



遂にお目見えする豪外。プレイ前に知っておかなければならないことは…。

担当:KKYペア・いなりん&アディトシ

CPU戦の流れを知ろう!のコーナー

毎日暑い。家にはクーラーがないから、ちょっとゲーセンに涼みに行った。するとニューゲーム〝豪血寺外伝〟がある。これはやるしかー!ごく自然にクレジットを入れ、プレイする。すると[illegible]はわかっていない[illegible]、CPU戦も初体[illegible]アッと言う間にゲームオーバー。そんな君は、まずこのページを読んでから[illegible]挑みなさい。

CPU戦・それは[illegible]はかなきもの。待ち受けるエンディングは[illegible]一度見てしまえば[illegible]それまで[illegible]。それでも人は、チロル10個分の財力と10分前後の時を費やす。[illegible]○衛が口ずさむ歌のように[illegible]やるなら今しかねェ〜。そう、やるなら今しかないのだ。これからは、そのCPU戦の流れを見ていこう。

使うキャラを決めてペアを組む

豪外はペアマッチ方式のゲームであることは周知の通り。だが、ペアマッチと言っても必ずしも2キャラ[illegible]こなす必要はなく、同キャラ[illegible]組ますこともできる(従来通り)。[illegible]使用順序は、最初に選んだキャラがリーダーとして後に[illegible]次に選んだキャラがパートナーとして[illegible]に[illegible]こと[illegible]になる。初めは間違えやすいので注意しておこう。

さらに、黒子についても注意を加えておく。このキャラは、決してリーダーとして選[illegible]できず、黒子同士組ますこともできない。これは対戦でも同様だ。

対CPU恒例のルーレットから

自分の使うキャラを選択した後は、キャラ選択画面のカーソルが高速(それほどでもない)で移動し回転する。それをボタンで止めた場所のキャラが、最初の対戦チームのリーダーだ。パートナーはランダムに抽出される。

このCPUが選ぶペアは何とおりか法則はあるにはあるが、一部を除いて毎回同じということはないので、比較的倒しやすいキャラ同士のペアのときもあれば、逆に倒しにくいキャラで固められる場合もある。もちろん、それは使うキャラによって様々だけど。ただしルーレットは[illegible]は、できるだけ最初にもってこよう。[illegible]ができるから、一番苦手な奴

大まかなアルゴリズムを知れ!

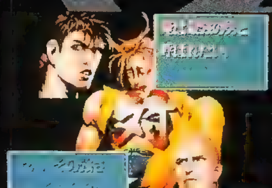
各キャラ別のCPUクリア法は、次号から詳しく説明していくつもりだ。まぁ、実際のところ、それほど難度は高くない。〝豪2〟に比べればガ[illegible]パ[illegible]ンにはめなくても[illegible]んでいけるだろう。

特に、2段ジャンプから跳び込んで連続技を狙う方法が[illegible]思いがけず技を誘えたりして[illegible]有効だから、[illegible]で勝てない人はぜひ試してみてくれ。

ちなみに本誌での攻略法は[illegible]ちょっとキャラ数が多いので[illegible]



どちらも2段ジャンプに弱い。[illegible]いを[illegible]せよ!



アチャー、最後はお前か。1本先取制だ。気が抜けないぞ。

ラスボス登場!相棒ペア

さて、CPU戦を勝ち抜いていくと、チャックと黒子の相棒ペアだ。

黒子についてはさて置き、[illegible]は未知のキャラ、チャック。一応、デモシーンで姿を見せているが、予想に違わず迫力のある、ちょっと強面のキャラである。

リーチのある足を中心とする、テコンドーぽい格闘スタイル。加えて、ビーム状の飛び道具を装備し、必ずリーダ[illegible]として登場するのだ。ボスなのでもちろん手強いヤツだが、それなりに弱点はある。特定のパターンでうまくハメられそうなので、みんなもあれこれ試してみてほしい。

一応、次号以降で紹介し[illegible]していきたいと思う。[illegible]てきたキャラも出てくるかもしれない。そのときはゴメンね。



チャックと黒子。

その後は…!?

この新キャラペアを倒せばエンディング…となるはずなんだけどね。どーももうひとつ何かがあるようだ。それは何か?っていうのは、各自でプレイして確認してほしい。なかなかニクい展開になるようだぞ!



次号からCPU戦の攻略だ!



エンディングはディフォルメキャラが登場。[illegible]



スーパークララ
魔法はもう解けない

前作では変身中の身だったので、あまり多くの必殺技は常備されていなかったスーパークララ。必然的に新技が多い。

まず、フェアリーターンアタック。全身をバリアで包み、回転しつつ突進する奴。判定が強く、対空技としても使える優れ物だ。弱と強では進行距離が違う。終了後、決めポーズと共に隙あり。

この技も使えるのだが、もう一つの新技、ブリリアントスラッシュも非常に使い勝手がいい。

ダッシュキックといった感じの技だが、通り過ぎた後の光る軌道、これにも判定があり、ガードできたからといって早めに手を出すと相手にくらわせられる。出終わりに隙があるので、相手が画面中央より自分に近い所に位置する際に出してうまく通過しよう。

さて、スーパーとして独立したからには当然、一発奥義も装備されてる。アンジーラと同様のダッシュ投げで、連続技にはならないが、キャンセルをかけて出せば有効だ。多少、跳ねるので、うまくやれば足払いなどもすかせるぞ。

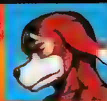
旧技ではS・セイヴィーングが上に出せるようになった。相手ジャンプの出鼻をくじけ。

スーパークララ

スパークバリア	↓↙←+キック
スパークセイヴィーング(前)	↓↘→+パンチ
スパークセイヴィーング(斜)	↓↙←+パンチ
フェアリーターンアタック	←↙↓↘→+キック
ブリリアントスラッシュ	→↓↘+強キック
ハローハローエニーバディホーム?	←溜める→+パンチ同時押し



こんな当て方もできる。ちょっとむかつきそう。



ポチ
もう噛まなくともよい!

前作で猛威を振るった、グ～ン。隙がほとんどなく、接近戦でも重宝していた飛び道具だが、ヒットしてもダウンは奪えなかった。それはそれでもいいけど…。

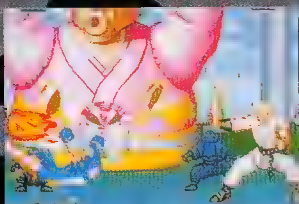
そこで、今作から付いたクーンワンワン。これは、クーンと、性能の違いがないにもかかわらず、相手からダウンが奪える(相手が倒れる)。相手を画面端に追い詰めていたらクーン、中央での牽制としてはクーンワンワンっといった具合で使い分けていくといいだろう。

また、連打するとクーンワンワンはクーンの最後段とワンということになるが、実はウ～も地上で出せるワォ～ンワン。連続技に組み込めないのは痛いが、クーンを追いかけて、ダッシュから突然出したりするといい。宙を浮いているので、足払いをすかすのも有効な使い方だが、飛行中はほとんど地面についており、スライディングに近い扱いになっている。ゆえに高い位置で判定を持つ飛び道具、[illegible]呪縛符といった技の下をくぐっていけるのだ。

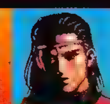
一発奥義は、これまたダッシュ投げ。比較的高い位置を跳ねるので、防がれやすい半面、相手の技がすかしやすいという特典もある。

犬(ポチ)

ク～ンク～ンワンワン	↓↙←+キック
ワォ～ンワン	(ジャンプ中)レバー1回転+パンチ
ワゥ～ン	↓↙←+パンチ
ク～ンワンワン	→↘↓↙←+キック
ウ～	→↓↘+パンチ
ギャンギャンギャン!	↓↘→+パンチ同時押し



飛び道具を抜ける。ただし上空をいくものだけ。



サハド・タ・リュート
話題先取りのタイムリーキャラ

何をどう修業したかは知らないが、何とリュートはオウムに変身できる、アラビアンパロットという技を身につけてしまった。

オウムに変身している間は口から矢を飛ばすか、火を吐くかの2種類の攻撃が可能。弱パンチで放物線を描く火の玉を、強パンチでファイヤーストーム。弱キックは矢を直線、強キックは斜め下方向に放つことができる。

一見、非常に万能な必殺技に思えるが、変身中にガードはできないし、くらうと自動的に解ける。もちろん、なまじくらわなくとも一定時間で解除されるのだが、重要なのは攻撃(矢or炎)が連発できない点だ。やみくもにボタンを連打せず、狙いを定めて攻撃しよう。

幸い、弱ファイヤーが出ている時間が長いため、矢攻撃と併用すると画面上に2発出せるぞ。

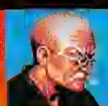
ほかの必殺技、旧技の変更点はほとんどない。唯一、弱のアビアチャチャが小さい魔人を出すようになり、対空には使えなくなったものの、それでも反撃が受けづらくなった。強のほうは相変わらず膨大な隙がセットとなっているので、連続技につなげるか対空として使っていこう。

サハド・ア[illegible]リュート

ファイヤーストーム	→↓↘+パンチ
フレイムアタック	←溜める→+キック
サーベルショット	↓↘→+パンチ
アビアチャチャ	↓溜める↑+パンチ
アラビアンパロット	(ジャンプ中)レバー1回転+キック同時押し
ジャスティンマジック	↓↘→+パンチ同時押し



ね、こうすれば画面上に2発出せるよ。



孤空院千滋
ネックはオ・ナ・ラ

とにかく臭そうな必殺技を多く持つ千滋。その臭さに増々の磨きを、てなわけで激涙放屁という新技が登場。

この技をくらうと、相手は一定時間防御不能に陥り、連続技をたたき込むことが可能になる。千滋版呪縛符といったところだ。

強で出すと上方向に、弱で出すと直線的に屁塊が進む。呪縛符のように、出せば跳び込まれて…ということは少ないが、いかせん連打が大変。もちろん出るのも早くはない。

また連打を途中で止めれば、モーションだけ見せて放屁させないことも可能である。

マッチョ時の新技が1つだけに対して、ヨボヨボ時の新技は3つも増えた。

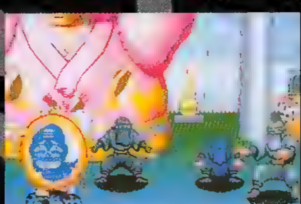
1つは杖銃炸裂。閃光烈拳に近い百烈系の技。にしてはリーチがないため、連続技に組み込むしかなさそう。

2つ目は蛙潜避行。攻撃力のない移動技だ。固めからの脱出には十分使える。

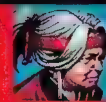
最後に冥葬最凶弾。いわゆる小乱舞技だ。小技から入るから、相手のわずかな隙を確認したら即叩き込もう。

孤空院 千滋

変身前	竜口壁	↓溜める↑+パンチ
	片飛腿	↓↙←+キック
	一尺布打	→↘↓↙←+パンチ
	密義筋収体	↓↘→+パンチ
	激涙放屁	キック連打
	爆裂放屁	←溜める→+キック同時押し
変身後	減命気功弾	→↘↓↙←+パンチ
	嘘睡膝撥	↓溜める↑+キック
	吸飲禹爆	←溜める→+パンチ
	杖銃炸裂	↓↘→+パンチ
	蛙潜避行	←↙↓↘→+キック
	冥葬最凶弾	↓↙←+強キック



減命気功弾は、この状態を押し放して維持できる(一定時間)。



一見やさしそう、しかし実態は…
豪血寺お志摩

何かと遠距離戦が得意なお志摩。星流弾、岩砕髪は前作通り、相手を近づけない牽制技として使える。もちろん星流弾の、ボタン押しっ放しでできる気溜めも健在だ。

新技は龍壁。目の前に気を使って覆い、バリアを作り出す。

対飛び道具として存在する技だが、跳ね返すわけではない。吸収するのだ。

だからどうしたと言ってはいけない。何と吸収した飛び道具を体力に変え、自分の体力を増やすことができる。

確かに微々たるものではあるが、こういう跳ね返し系の技はあまり使われないだけに(自分が飛び道具を持っていればなおさら)、こういった小さな特典は喜ばしい限りだ。[illegible]び道具で削り[illegible]と考える相手には、ドンドン使ってやろう。

ちなみにコマンドを入れてボタンを押しっ放しにすれば、一定時間出[illegible]けてくれるぞ。

とにかく、お志摩の基本は遠距離戦、そして空中戦だ。威嚇砲がその要と成り得る技で、[illegible]ジャンプで前後方[illegible]ックをキャンセルして出していく。そうそう、前作使いづらかった天舞脚は、ごっつい[illegible]の後に入れると効果的だ。

豪血寺お志摩

星流弾	←↙↓↘→＋パンチ
岩砕髪	←溜める→＋パンチ
天舞脚	→↘↓＋キック
威嚇砲	(ジャンプ中) →↘↓＋パンチ
龍壁	→↘↓↙←＋強パンチ
破霊彗星神	←↙↓↘→＋パンチ同時押し



イェーイ、体力が補充できるぞ。ちょっとだけど…。



姉妹ペアに明日はあるか
豪血寺お種&お梅

お種がマイキャラとして使えるようになり、さすがに豪血流御顔打はなくなって森羅鏡が一発奥義として残った(相[illegible]変わらず削れる)。新技の落星顔は、慣れないうちは何をしてるかわからないが、後に鐘のようなものを落とす完全な[illegible]割技だ。強だと遠くに、弱だと近い。

お梅のほうの新技は気顔砲。顔の形の気を前方に押し出す、うまく使えば対空にもなる技だ。

なお、共通事項として、星流乱舞弾はAC同時押しする[illegible]とキャンセルがかかるぞ。

豪血寺お種&お梅

変身前	岩砕歯	←溜める→＋パンチ
変身前	星流乱舞弾	→入れたままパンチ連打
変身前	威嚇顔	↓溜める↑＋パンチ
変身前	天舞脚	(ジャンプ中) ↑↓＋キック
変身前	落星顔（お種）	↓↙←＋パンチ
変身前	森羅鏡（お種）	↓↘→＋パンチ同時押し
変身前	気顔砲（お梅）	↓↙←＋パンチ
変身前	豪血流御顔打	↓溜める↑＋パンチ同時押し
変身後	桃恋火	↓↘→＋パンチ
変身後	虹色壁	←溜める→＋パンチ
変身後	スーパー威嚇顔（お梅）	↓溜める↑＋パンチ



若かりし頃の威嚇顔に[illegible]して落星顔を降らすお種。



怪しい坊主いまだ衰えず
陳念

新必殺技の念帰妄喝は一瞬直立して印を結んだあと両手を前に突き出す技だが、これだけではどこが必殺技なんだか全然わからない。実はこの技は、相手の飛び道具をはね返すことができるのである。

飛び道具をはね返すタイミングはすこしシビアだが、きちんと合っていれば見た目に返せなさそうなキースのライトニング・スラッシュなども返すことができる。しかも飛び道具の性質はそのまま残っているので、当たれば気絶する飛び道具をはね返して相手がそれに当たると、きちんと気絶してくれる。

煉獄霊波は[illegible]ているときの判定が強く、対空技としても[illegible]えてしまう。また空中でも出すことができるので、飛び道具としてだけでなく相手の跳び込み[illegible]のにも使える。[illegible]スキが少なく[illegible]い飛び道具である[illegible]た当たった相手を気絶させることができるので、飛び道具としてはこちらのほうがよいだろう。

閃光烈脚は技の[illegible]いので、[illegible]能はなかなか[illegible]。しかし技のあとのスキがかなり大きいので、地上戦ではいまいち使いづらい。

陳念

裂光拳	←→←＋パンチ
煉獄霊波	←↙↓↘→＋パンチ同時押し
閃光烈脚	↓↘→↗＋キック
呪縛符	→↘↓↙←＋パンチ同時押し
念帰妄喝	←↓↙＋強パンチ
煉鬼降臨	ボタン４つ同時押し



[illegible]に当てても[illegible]撃力がある。



充実した蹴り技を使いこなせ
キース・ウェイン

新必殺技のローリング・アックスは、前に低くジャンプしながら浴びせ蹴りを出して、さらにもう一発回し蹴りを出す技である。出かかりに[illegible]時間はないが、地面から足が離れることによって、相手の足払いなどをスカして攻撃することができる。

スパイラルキックは[illegible]を出したあとにボタンを連打していれば、小なら1発目、大なら5発目のあとに、相手の背中にまわりこむ蹴りが出る。しかし連続技にはならないので、連打するかしないかを使い分けたい。

ナックル・ボマーは大のみ出かかりに上半身が無敵になるので、飛び道具を抜けて攻撃を当てることができる。ただ大は攻撃判定の出るのが少し遅いので、通常技をキャンセルして連続技にするときは小を使おう。

ローリング・キャノンは出かかりの一瞬が完全無敵になっているので、対空技として非常に性能のよい技である。また横方向への判定が少し前に出るように伸びるので、地上戦でも相手の技にカウンターで当てやすい。

キース・ウェイン

スパイラル・キック	↓↘→＋キック
ナックル・ボマー	←溜める→＋パンチ
ライトニング・スラッシュ	↓↙←＋パンチ
ローリング・キャノン	→↘↓＋キック
ローリング・アックス	←→←＋キック
ファイナルクラッシュボマー	←溜める→＋パンチ同時押し



相手の足払いに狙って出せれば。

ピンクのボールでパワーアップ アニー・ハミルトン

新必殺技のフォトン・シュナイダーは直接攻撃する技ではなく、いわゆる攻撃補助の技である。ポーズを取りながらピンク色の光球を作って、これを手に持ちながら闘うようになる。

ポーズを取っているときは少しの間無防備になってしまうが、1度光球を手に持ってしまえばその効果は一定時間経過するか、必殺技のフォトン・バースト、スワニー・クラッシュ、レインボー・ライズを出すまで持続するので、スキあらば使っていきたい技である。

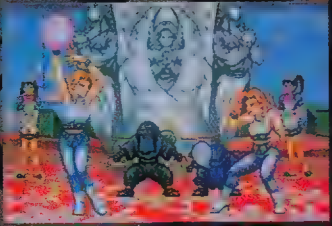
光球を手に持っているときは攻撃力が上がるのだが、単に数字的に上がるのではなく、例えば立ち大パンチは光球で殴ってからパンチが当たる2ヒットの技になる。

レインボー・ライズは出かかりに無敵時間などはないものの、手からのびる光の部分は飛び道具を消すこともできるので、技が出きってしまえばかなり強い技である。横方向にも判定がのびるので、地上線と対空のどちらにも使える。

フォトン・バーストは小と大で飛んでいく角度が変わり、2段ジャンプで空中で2発出せるのでうまく使い分けよう。

アニー・ハミルトン

アニー・ダイナミック	強キック一定時間で解除
フォトン・バースト	(ジャンプ中) ↓↘→+パンチ
スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→+パンチ
レインボー・ライズ	→↓↘+パンチ
フォトン・シュナイダー	→↘↓↙←+パンチ同時押し
コズミック・スルー	投げの間合いで→+パンチ同時押し


この瞬間が無防備、考えて使おう。

分身といえば忍者の代名詞 破鳥才蔵

新必殺技の分身の術は、その名のとおり分身の術である。コマンドが完成して才蔵が印を結ぶと、何かしら相手の攻撃をくらうまでずうっと自分の動きをトレースした残像が2体現れる。

自分の本体と残像にグラフィックの違いはないので、動きまわっていると画面内に常に3人の才蔵がいて（そのうち2人は止まっているが）相手をかく乱することができる。

震空旋風斬は当たればバリバリと連続ヒットして気持ちいいし、ガードされても大きく跳ね返ったり、時に相手の背中側に大きく跳ねるのでわりと反撃を受けづらい。またジャンプ攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。ジャンプ小キック・小パンチからつなげよう。

青炎裂傷斬は当たれば相手を倒すことができるし、ほとんどの技からキャンセルしてつながるので、連続技の最後の技として使うのがよい。

獄炎昇龍弾はしゃがんでる相手にも確実にガードさせることができるし、小と大で飛距離が変わってうまく使いこなしたい技である。しかも着弾すると火柱があがるので、離れた間合いでの対空技としても使える。

破鳥才蔵

青炎裂傷斬	←↙↓↘→+キック
龍炎波	↓↘→+パンチ
獄炎昇龍弾	↓↙←+パンチ
震空旋風斬	(ジャンプ中) レバー1回転+パンチ
分身の術	←→←+キック同時押し
極悪昇龍弾	↓↙←+パンチ同時押し


写真で見るとさらに本体がわかりづらい。

インストに新技はないけれど… 大山礼児

各キャラが次々と新必殺技を覚えてこの大会にのぞんでいるなか、なぜか礼児だけはインストカードに新必殺技が見あたらない。

雷吼脚は多段でガードさせることができるので、削り技として使える。今回はダッシュ中にも必殺技が出せるようになったのだが、雷吼脚もダッシュ中に出せる必殺技の1つで、こうすると雷吼脚を出しながらダッシュの慣性ですこし前進することができる。

撃掌破動波は出るまでが多少遅く連続技にはつながらないが、飛び道具としてはそんなに不自由には感じない。というのも無敵の対空技、流炎昇によるところが大きい。

流炎昇は出るまでがはやく威力もあるし相手を転ばせることができるので、連続技の最後の技としてはもってこいである。また出かかりには無敵時間があるので、対空技としても抜群の性能を持っている。

判定は横方向にすこしのびるものの地上付近には発生しないので、相手の足払いなどにブチ当てるのは難しい。地上戦で使うなら相手が近間で飛び道具を出したときや、ダッシュ攻撃に狙おう。ちなみに小よりも大のほうが無敵時間は長い。

大山礼児

雷吼脚	キック連打
撃掌破動波	↓↘→+パンチ
流炎昇	→↓↘+パンチ
昇燕舞	(ジャンプ中) レバー1回転+キック
流気昇炎斬	→↓↘+パンチ同時押し


残像が出ているのがダッシュ技のあかし。

豪快なお姉さんの登場だ アンジェラ・ベルテ

新必殺技のサンダー・ウィップは、その名のとおりサンダー・ウォールとラブミー・ウィップが合わさった技である。地上用のラブミー・ウィップを出したあとに、ムチの着弾したところからサンダー・ウォールが出現する。

それほどこだわって使う必要はない技だが、地上用のラブミー・ウィップと同じような使いかたができる。

アンジェラ・ボディアタックは、技が出てダッシュしているときに飛び道具を抜けることができる（判定によって抜けられない飛び道具もアリ）。しかしダッシュする前の構えがわりと大きくて、実際には飛び道具を抜けるまでかなりの慣れが必要である。

ただこの技はよほど相手にめり込ませるように出さない限り、ガードされても反撃を受けないという利点もある。

スマッシュ・キックも蹴りを出したあとは必ず大きくはね返るので、これまた反撃を受けづらい技である。

ラブミー・ウィップは小が対空用で、大が地上用となっている。対空用は相手が跳んだらすぐに反応できるぐらい、早めに出すようにする。地上用はおもに、離れた相手の技の出かかりを潰すように使う。

アンジェラ・ベルテ

アンジェラ・ボディアタック	←溜める→+キック
サンダー・ウォール	パンチ同時押し
ラブミー・ウィップ	←溜める→+パンチ
スマッシュ・キック	(ジャンプ中) ↑↓+キック
サンダー・ウィップ	←溜める→+パンチ同時押し
アンジェラジャイアントバスター	←溜める→+キック同時押し


遠くにサンダーウォールが出せるけど…。



インディアンパワー炸裂 W・バッファロー

新必殺技のアサルト・ボンバーは、前方に小ジャンプしながら相手に近づいてつかんで投げるコマンド投げの必殺技である。この投げ間合い(というのかわからないが)が非常に広くて、相手と画面の端と端に離れているとギリギリ届かないが、それより少し近ければOKである。

前方小ジャンプ中は無防備で技の威力もそんなに高くはないものの、この投げ間合いの広さはかなり魅力的である。

バッファロー・ストームは技を出すモーションの蹴り上げた足に攻撃判定があり、対空技と飛び道具の合わさったすばらしい技である。しかも飛び道具の牛は相手の飛び道具に相殺されることなく、そのまま突き進んでくれる。

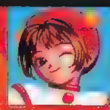
タックルブローは技のスキが少し大きいので、ガードされてもいいように手の先のほうを当てる。連続技の最後につなげるのもよい。

フライング・エルボーはガードされても大きくはね返るという利点があり、さらにその判定の大きさのおかげでめくりが狙いやすい。ジャンプ攻撃から[illegible]るが、ジャンプの昇りと下りでは技の出方がすこし違う。

ホワイト・バッファロー

アローショット	←↙↓↘→+パンチ
バッファロー・ストーム	↓溜める↑+キック
タックルブロー	←溜める→パンチ
フライング・エルボー	(ジャンプ中)レバー1回転+パンチ
アサルト・ボンバー	→↘↓↙←+強パンチ
トルネードトマホーク	←↙↓↘→+パンチ同時押し


こ〜んなに離れていても投げられる。



魔女っ子クララ、1人立ち 花小路クララ

今回は1キャラとして独立したことによって、必殺技にも多少の変更がなされている。

変身技であったミラクルデスキッスは、コマンドも変わって相手に当たると気絶状態にすることができる。同じ飛び道具のドリームマインドブーメランより、こちらを使ったほうがお得である。

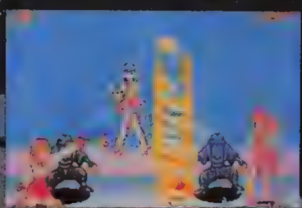
ミラクルアタックは大の場合に限って、ハンマーで地面を叩いたときに地面全体に攻撃判定が発生するようになった。しかもこの判定は立ちガードできず、きちんとしゃがみガードしなくてはいけない。もちろんハンマー自体の攻撃判定も、今までどおり存在している。

新必殺技のサイクロンファンタジーは才蔵の獄炎昇龍弾と同じようなタイプの技で、爆弾ではなく小さなクララのぬいぐるみを投げて、これが地面に着弾すると光の柱のようなものが出現する。柱はしばらく出続けているのだが、そのぶん技を出したあとの硬直のほうも長めになっている。

またコマンド入力から攻撃判定が出るまでもかなり遅いので、先読み対空技として使うことすら難しい。有効な使いかたは、しゃがみのごっつい攻撃を当てたあとの追いうちである。

花小路クララ

ドリームターンアタック	↓↙←+キック
ドリームマインドブーメラン	↓↘→+パンチ
ミラクルアタック	↓↙←+パンチ
ミラクルデスキッス	↓↘→+キック同時押し
サイクロンファンタジー	→↓↘+パンチ
スターダスト・レボリューション	↓↘→+パンチ同時押し


この技のとりこになる人が多そう。



パワーあふれる幼稚園児 孤空院金田朗

新必殺技のおてつきドリャーはコマンドで出せる対空技で、溜まっていなくてコイコイ飛ゴイが出せないときに使える。足のほうから放物線を描きながら上空に跳んでいくのだが、放射線の頂点まで行くとそのまま真下に降りてくる。

コイコイ飛ゴイは地面からコイを掘り出して一緒に上に昇っていくのだが、コイが出てしまえば判定はすごく強い。コイは飛び道具を消すことができるし、対空としても一方的に負けることはまずない。

小よりも大のほうが少し上まで昇り滞空時間も長いのだが、小よりも大のほうがコイを掘り出すのに少し時間がかかる。

ブーンスイングは相手の飛び道具をはね返すことができ、出るのが早い小ならば通常技をキャンセルして連続技にすることができる。またダッシュしてから技を出すことができ、こうすると前に進みながらブーンスイングを出すことができる。

ゴロピカダーンは[illegible]で[illegible]んでいく角度が[illegible]ので二段ジャンプと合わせて[illegible]く使い分けよう。ただ出るまでが少し遅いので、ジャンプ攻撃にキャンセルをかけて出しても連続技にはならない。

孤空院金田朗

コイコイ飛ゴイ	↓溜める↑+パンチ
ポッピングベアー	←→←+キック
ブーンスイング	←↙↓↘→+パンチ
ゴロピカダーン	(ジャンプ中)↓↘→+パンチ
おてつきドリャー	↓↘→↗+キック
突撃シーザー	ボタン4つ同時押し


[illegible]ていくのも頂点まで。



背景からプレイヤーに大成長 黒子

飛扇鳥は扇子を投げつけるわりとオーソドックスな飛び道具である。小で出すと前にまっすぐ飛んでいくが、大で出すと斜め上方向に飛んでいく。これは相手の跳び込みに対空技として使うより、離れた間合いで空中にいる相手に当てるように使おう。

迎撃墜扇花はその名のとおり対空用の技で、扇子を持ちながら上空に昇っていく。小で出すとその場から真上に昇っていくので、横方向には判定がほとんど発生しない。大で出せば多少は横方向に判定が出てくれる。

通常技をキャンセルして連続技にするときも、小だとスカってしまうことが多いので大を使ったほうがよい。

夢幻満月弾はバネのついた大きな鉄球を、ヨーヨーのようにバネをビヨ〜ンとのばして飛ばす技である。小は画面の半分くらいまで、大なら画面の端まで届く。鉄球はバネがのびているときは、相手の飛び道具を消すことができる。もちろん相殺されることはない。

風裂来飛は体をまるくしてクルクルまわりながら放物線を描いて跳んでいく技である。着地後にスキがあるものの、めくりを狙いやすいという利点がある。


風裂来飛のスキはこんな感じ。

黒子

飛扇鳥	↓↘→+パンチ
迎撃墜扇花	→↓↘+パンチ
夢幻満月弾	→↘↓↙←+パンチ
風裂来飛	→↘↓↙←+キック
朧月夜	ボタン4つ同時押し

INDY500コースMTで3分30秒を切ろう!

INDY 500™

ハイグリップ走行と、スリップストリームを駆使してタイムアップだ!

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる



ハイグリップ走行でインをキープ!

ハンドルを急激に切り込んでマシンをインへくい込ませ、その反動で（無茶で）タイヤが滑り出すのを、ハンドルを戻すことでグリップ力を回復させる強引な曲がり方を「ハイグリップ走行」と呼んでいる。

この方法は、以前、セガのドライブゲーム「V.R.」にて使ったテクニック。

よりインを走って走行距離を短くするとともに、より高いスピードを維持するために生まれたものだ。

今回、攻略をやっているこの「インディー500」もそのテクニックが使えるのだ。

とくに初級の「インディー500」のコースでは、これなくして走ることはできない。

すでに前号で攻略をしているのと、発売1カ月を経過しているので、それなりにレベルアップしてきていると思う。

ただ1プレイ200円以上という環境でやり込むというのは、かなり厳しい。

そのため反復練習がしにくいと思う。

その結果、安定した走りにすることが難しく、いいタイムに結びつかない。

より確実に、そしてより早く上達するために今回、初級の「インディ500」のコースを、敵車の抜きパターンを詳解しながら攻略をしていこうと思う。

ここのコースは、オーバルコースのため、非常に覚えやすい。カーブも左しかないし、その具合も同じ。1つのカーブの曲がり方を覚えてしまえば、あとはくり返しになる。

そんなコースで、いっぱいいる敵車のスリップストリームを使って1台、1台抜き、トップを狙い、タイムアタックをしていこう。

気合を入れていくぞー!

タイムアップに超有効!
超加速テク発見!

このゲームでの加速テクニック、敵車のパステクニックに、スリップストリームというものがあるが、これ以外になんと、写真に見るような、ぶつかることによって加速を得るテクニックがある。

このテクニックは、ぶつかることで、弾き飛ばされるのを利用したもの。



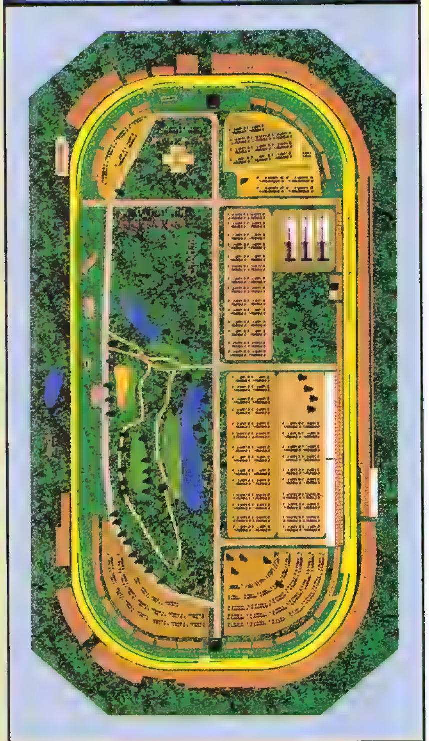


やり方としては、まず敵車を抜き、横へ。そして少し前へ出たところで、自分のマシンの後輪を敵車に接触させると、写真のように超加速をする。

中級、上級のコースでは、トップスピードが低いので使いやすい。初級では少し得をするテクだろう。







しっかりインをキープして走るのが難しい。まずその点をクリアして、次のステップ、スリップストリームを使っていこう。

マニュアルで走るぞ

さて今回の攻略は、オーバルコースのインディ500。

ここのコースは、4つの直線と4つのカーブしかない。カーブもすべて左カーブ。

さらにスタートもローリングスタート。シフトも5速スタート。レッドゾーンに入る前に6速へ。あとは事故がなければそのままである。

それならマニュアルでもいいので！ということで、このインディ500のコース、マニュアルで攻略することにしました。オートマより5㎞／hほど速いのも魅力だしね。



まだスタート地点ではないが、GO！そして6速へ。

6速にしたらそのままGO!

スタート後、少しずつ左へ。これは、1つ目のカーブをインから入るため。そして、カーブに入る手前でスリップストリームを少し使うからだ。

左に移動するときの注意点として、移動中、敵車の後ろに入ったとき、その敵車を右へどかすため、少し左後ろに付くようにしてやる。



1つ目のカーブに入る前にこのライン上へくるようにしたい。

写真のマシンの位置に注目。一番左ではなく、ややインを空けた状態で走り、ミドルラインを走る敵車のスリップに入れるようにしよう。カーブへ来たらインに入る。



ややインを空けて走り、スリップに入れるようにしよう。

カーブに入ったらさっそくハイグリップ走行をする。

1つ目のカーブのイン側はまず敵車はいないので、安心して走ることができる。

ただミスしてふくらんだときは、敵車の動きに注意。



20位の敵車が見えるが、相手にせず、そのままインを走る。

最後のところで説明するが、カーブでは8回ハンドルを切り込むと曲がれるというのがわかった。ゆっくりやれば8回、多くても10回でいい。



次の敵車はインにいるので、ここからインにへばりつく。

ハイグリップ走行で、切り込んだとき、インのダートに入らないように気をつけて、インを走り抜けていく。

切り込む回数がわかれば、カーブの出口もわかりやすい。

ストレートでは後ろから後ろへ

1つ目のカーブを抜け、短いストレートを走り、2つ目のカーブをインギリギリで走り抜けて、裏のストレートへ出てくるとき、イン側を走っている敵車が見えてくる。

ストレートに出るまではこの敵車、17位の敵車の後ろに入るようにして走っていく。スリップへ入るぞ。



裏ストレートに出たところで17位の後ろへ。右後ろへ入る。

17位の敵車を右へ動かさないようにし（少し右後ろへ入る）、スリップをギリギリまで使って追い抜いていく。

追い抜く場合、ギリギリまで後ろにいるため、ゆっくりハンドルを切って抜け出すのは難しい。

ぶつかる！という瞬間、キュッと右へハンドルを切って抜けていくようにする。



16位も左にいる。そ～と右後ろから近づき、スリップへ入る。

16位の敵車も左に。

この敵車の右後ろに入り、スリップを使って加速していく。どんどん追いついていき、ギリギリまで張りつこう。

そして右へ。



15位は右にいる。斜めに走って左後ろに入るようにする。

15位の敵車は右に。左後ろに入り、左に動かさないようにしてスリップを使おう。



すぐ左へ移動し、14位の右後ろに入っていく。

14位の敵車は左。斜め追い、右後ろへ。追い抜いたらラインをミドルへ。その先の敵車を必死に追いつつ3つ目のカーブへ入っていく。



13位に近づく前に3つ目のカーブへ。インを走る。

敵車がいなければインを走る

カーブにおいて、もしインを走っている敵車がいないときは、ハイグリップ走行を駆使してできるだけインにへばりつくようにして走る。

ストレートエンドで先に敵車がいる場合、追いつくことを考え、少しミドル寄りを走って、インで走るよりもスリップに入りやすくしてやる。

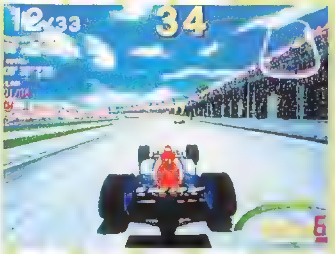


13、12位と抜き、11位を4つ目のカーブのインから抜く。

ハイグリップ走行をしながら4つ目のカーブへ進入。

ここでは敵車がいないため、できるだけインを走るようにする。

ここを抜け出すとき、敵車が見えてくる。



4つ目のカーブを抜けるとき、アウトへ。10位の左後ろへ。

表のストレートへ。

ここでは、10位より上の敵車がゾロゾロ走っている。

これらの敵車の後ろに入るようにして、スリップをどんどん使って加速して追い抜いていく。

10位の敵車がまず右側に。アウトに寄り、左後ろに入りスリップを使って抜く。



ふくらみすぎると右後ろにいってしまう。気をつけよう。

9位の敵車も右側。ゆーっくり近づき、スリップへ。驚かさないように左後ろからスリップに入るようにする。これを抜くと、8位の敵車が左側にいるので、その方向へ移動を始める。



9位の左後ろから次は左にいる8位の右後ろへすぐ移動する。

8位の敵車は左側にいるのだが、9位との間が短いため、しっかり右後ろに入らないと、右に動いてしまう。真後ろより左にいかないように。



7位を追いかけ、アウトからインへ。1つ目のカーブのインへ。

7位の敵車は右側に。また右側へ斜めに走り、スリップへ入って抜いていく。すでに2周目の1つ目のカーブがきている。インへ。

より スリップストリームを使って

7位より上位を走る敵車、今までのものよりさらに速いスピードで走っている。

そのため追いつくまで少し時間がかかってくるが、それだけ長い時間、スリップストリームが使える。とっても嬉しい。

7位、6位の敵車を、1つ目のカーブと、その次の短いストレート、そして2つ目のカーブで抜いていく。



1つ目のカーブでは、6位はアウトに。インベタを走る。

5位の敵車が見えてくる。

5位の敵車は、ミドル付近を走っているため、少しでもふくらんで走ると、不安定な動きを始めてしまうので気をつけてほしい。

ひたすら5位の敵車を追う。



2つ目のカーブのミドルに5位。しっかりインを走って抜く。

2つ目のカーブを抜けながら、5位の敵車のイン側を抜けていく。

その斜め右前方に4位のマシンが見える。

裏のストレートに入ったところでアウトにラインを変え、4位の敵車の左後ろに入る。



4位を抜くと長いストレートが待っている。必死に3位を追う。

5位と6位の敵車の間の距離はかなり短い。

そのため、急ハンドルを切ってしまうので、切りすぎて4位の敵車の右後ろに入らないように気をつけたい。

4位を抜いたら直進！



3つ目のカーブのあたりから3位のスリップに入れる。

4位の敵車を抜くと、3位の敵車に追いつくまでは、1人旅となる。

長い裏ストレートを1人さびしく388km/hで走るわけだ。

その長いストレートを走り切るころ、ようやく遠く先に3位の敵車が見えてくる。

3つ目のカーブのインへ！



2位を表ストレートで抜く。しっかりスリップを使おう。

3つ目、4つ目のカーブを曲がっていく途中で3位の敵車を、左後ろに入るようにしながら追い抜いていく。

3周目の表のストレートに入ってまた1人旅へ。

すると、2位の敵車が見えてくる。さあ、追うぞ！

ひたすら全開で走り、ストレートの後半、ようやく2位の敵車を射程距離内に。1つ目のカーブへ入っていく。

2位の敵車の左後ろに入りつつスリップを使って加速させて追い抜いていく。1つ目2つ目のカーブを抜けると、ついに1位の敵車が見えてくる。



左後ろからスリップに入ればこのように楽に抜けられる。

裏のストレートで、少しずつ近づいていく。

1位のマシンはミドルを走っている。かなり後ろから真っすぐスリップに入っていくわけだが、そのとき、すでに左後ろにラインをズラしておかないと、突然わけのわからん動きをされるので注意。

1位の敵車を抜くとき、スパーン！ではなく、スススーッといった感じ。抜くとき、つい横を見たくなる。

周回遅れは怖い！でも スリップストリームを使う！

3周目の3つ目のカーブあたりから周回遅れが出始める。

今までのように自分よりも順位の上の敵車を抜いていく場合、それほどスピード差もないため、抜きやすかった。

しかし33位から始まる周回遅れは、スピード差がかなりある。まずこれを頭に入れておいて走る。

まず1台目の33位。

ややアウト側を走っているため、それほど気にせず走ることができる。この場合、ハイグリップ走行でインへ。

あまりにもスピード差があるため、アウトを走っている周回遅れを抜くとき、いつ抜いたのかをチェックするのは難しい。とくにハイグリップ走行中、インから目が離せない。


さあ周回遅れの登場。スピードの差に気をつけよう。


ある程度スリップを使ったらインへ。

ここから先は、インにいる周回遅れのみ気にするようにする。

アウト側にいる周回遅れは、ストレートでない限り、スリップに入りに行かないほうが身のためだと思う。

33位のあと、32、31、30、29位とどんどん抜いていく。

まずインを走っていれば問題のない敵車たちだ。

次の28位に注意。


直線なら何も怖くない。しかし早めに横へ出る必要がある。

28位の敵車は、インを走っていることが多い。

ストレートならまず右後ろに入るが、スピード差を考え、あまり無理をしない。

カーブに入っていた場合は、次の28位がインにいることがわかっているので、かなり早めからインをキープし、28位の敵車よりもインを走るようにして、右へ動かすようにしてやる。

近づいても動かない場合、大急ぎで右へ逃げよう。


スリップに入りたいが、やはり怖い。できるだけ努力をしよう。

27、26、25、24、23位と抜いていく。

ストレートで抜く場合は、少しでもスリップを使ってやるようにし、カーブでは、ハイグリップ走行で、インをしっかりキープして走るようにしよう。

もしカーブでインに敵車がいた場合、できるだけインに入るようにして右へ動かす。


インにいる！この状態ではぶつかる！右側へよけろ！

インにいることに気付くのが遅れた場合、どかすことは無理なので、無理せず、右後ろから追い、スリップを少し使って抜いていく。

4周目は、速い敵車がいないため、1、2、3周目に比べるとあまりいいタイムは出ない。

周回遅れが多くでても、それほど効率よく使えないようだ。でも少しでも速く走りたいのなら、少しは無茶も必要かも。


トップで名前を入れたいよね。嬉しい瞬間だ。

1周目を36秒500で走り、2、3周目を36秒の中、後半にのせ、4周目を36秒後半、37秒を切るタイムで走り、2分29秒を前半に出したい。

謎のタイム。実は…

初級、中級、上級コースそれぞれに起きていることなのだが、各周回数を走り終えるとそのトータルタイムが表示される。

スコアラーの人ならどんなタイムが出たのか、ラップはいくつ出たのか、理論値は…と調べるはず。

そのとき気がつくのが、画面左に表示されている1周目から3、4周目のラップタイム。これを全部足していくとトータルタイムが出るはずなのだが、あれれ?よーく計算



4周のラップを足し算するとトータルより2秒7ほど多い。

してみると画面に表示されたトータルタイムよりも速いではないか!これっていったいどうなっているの?その辺をセガに聞いてみた。

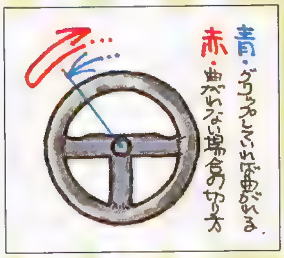
「実はあれはスタート前からタイムがスタートしているんですよ。ローリングスタートしていて『GO!』の声で出ていくでしょ。そのときまだスタート地点には来ていないけど、もうタイムは動き出しているんだよね。そう、『GO!』の瞬間からスタート地点までも計測されているのだ」ということ。

なるほど。その分が加算されているのね。理論値を出すとき、足さないとね。

そうそう、ウソスコアのチェックに役立つかも（笑）。

ハンドルの持ち方&8回切れば曲がれる方法

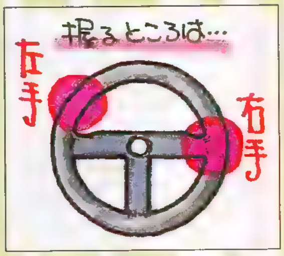
今回攻略したインディ500コースは、左カーブばかりのコース。その4つとも大きさは同じ。そのため、8回切りながらハイグリップ走行をしてやると、ちょうどいいことがわかった。



鋭く切り込み、ゆっくり戻す、強めという感じで。これを8回くり返して曲がる。

より左へ切りやすくするために、こんなハンドルの持ち方をしてみてもいいかも。

左手をいつもより中央寄りに持ち、ハンドルを左へ引きやすくしてやる。右手はいつもの位置。これで、鋭く左手で左に切り込み、右手でゆっくり戻してやる。両脇に持つよりも具合がいいと思う。



ピットワーク!


ピットレーンへ入る（1周目から3周目までならピット作業あり）。


ピットクルーが待ち、そこへゆっくりとマシンが入ってくる。



作業が始まる！しっかりした作業でタイヤの交換等がされていく。


ピット作業終了—GO—あっ—この視点は何?

コースを攻める楽しさを味わおう!中級編

Rave Racer

レイブレーサー

インからインへ、壁から壁へラインを変えていくこのコース。君の度胸が試される!

担当：亜音速の気孔師するする

CITY 中級

コース幅を上手に使って走ろう!

今回はオリジナルコースの攻略に入っていこう。その第一弾がこの中級コースだ。

ここは首都高のように街の中を走り抜けるアップダウンのあるコース。

首都高というイメージからわかるように、コースとなる道路の脇はコンクリートの壁。スピードが落ちてしまうようなエスケープゾーンはない。

その分コース幅をいっぱいに使えるが、その半面、度胸も必要。

さあて、走るとしよう。



都会の高速道路がコースになっている中級。ここを3周する。

スタート

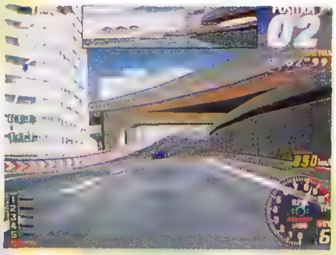
とくにスタートは気をつけなくてもいい。スタートラインまでにスピードがノっていればいいのだから。でも気になる人は、レッドゾーンに少し入ったところで合わせ、少しずつ踏み、シフトアップしよう。

Aブロック

右へ左へとカーブが続く。

ここは次のカーブのインへ渡るようにしてラインを作っていく。そのため慣れるまでは、できるだけ遠く、先を見て、次のカーブの入り口、クリッピングポイントを探し、ラインを作るようにしよう。

ここの区間はずっと全開。


インからインへ。カーブ以外ではハンドルは切らない。

ひたすらインからインへ抜けていく。

注意する点は、きついカーブがないこと。楽は楽だけど、気を抜くとすぐインから離れてしまう。気をつけよう。


次のカーブのインへ向け、斜めに走る。先を見て走ること。

Bブロック

この区間で気をつけたいのは右、右と曲がるトンネル内のカーブ。

2つカーブがあるため、気持ち的にも、右、右と2回ハンドルを切りがち。しかしここは1つのカーブと考えて走るようにすると抜けやすくなると思う。

2つ目のほうがきついので、後半、少し切り込むといい。


2つ目の右のインに入れないとふくらんでぶつかることもある。

Cブロック

長い直線を走り、どんどん地下へ。その直線の終わりにきついカーブが待っている。

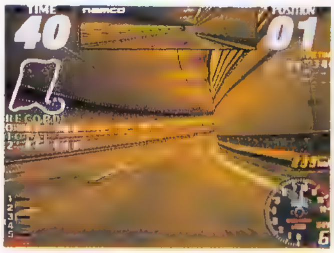
ここのカーブ、左カーブは、全開では走り抜けられないので、レイブレーサー特有のあの減速、アクセルを一瞬緩め、同時にブレーキを一瞬踏む「グリフト」走行をする。

ラインは少し空けたイン寄りから。

ハンドルを切り込み、インの壁が近くなったらポン!と減速。ハンドルを戻し、直進状態にしていき、ここの左カーブのアウト側へ抜けていく。

トンネル内のカーブは、前半少しきついので、緩くなるところでぶつからないように。


直線のあとの左。グリフト走行でインへ入り、アウトへ抜ける。


途中でカーブの具合が変わる。ハンドルを戻すことを忘れるな。

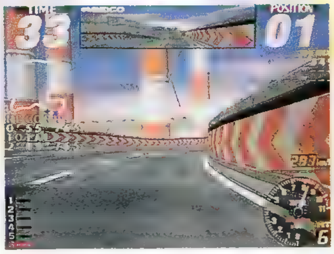
Dブロック

カーブがポンポンと続くところ。ちょっとテクニカルなところだ。

トンネルを抜けるときはインから。そこからそのまま右側を走り、右、左のシケインを直線的に走り抜け、次の少しきつい左カーブの進入のためにアウト側に寄っていく。

鋭角に曲がるここのカーブ。1発タイミングを合わせてハンドルを切ってやれば全開のまま抜けることができる。

ここの進入でアウトに寄り過ぎると、逆にインまで入る時間がかかり、タイミングがとりにくい。できるだけミドルに近いところから一気に入るようにしよう。


インからシケインに入っていく。その先のラインを考えて走る。


1発タイミング合わせ！すっごく緊張するところ。最っ高！

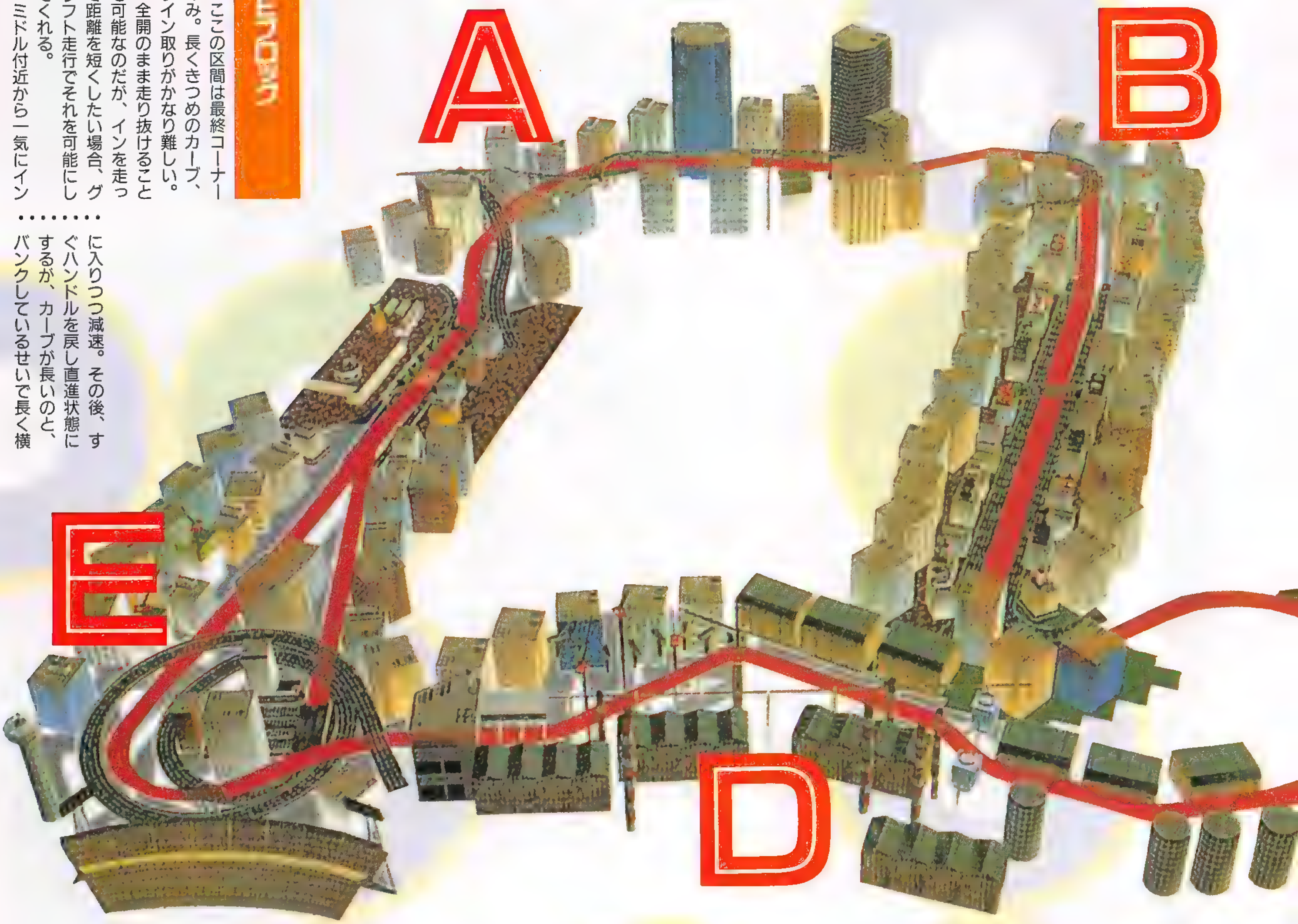
Eブロック

ここの区間は最終コーナーのみ。長くきつめのカーブ、ライン取りがかなり難しい。

全開のまま走り抜けることも可能なのだが、インを走って距離を短くしたい場合、グリフト走行でそれを可能にしてくれる。

ミドル付近から一気にインに入りつつ減速。その後、すぐハンドルを戻し直進状態にするが、カーブが長いのと、バンクしているせいで長く横滑りをする。これを利用し、インをキープし、カーブの終わりで直進状態にしてやる。

全開で走る場合、アウトからインへ。早く入ることも大切だが、早過ぎに注意。成功すればミドルで抜け出せる。




全開で抜けるとき、この辺からインに切り込む。


全開で抜けるときの出口。一気に切り込み、抜けていく。

目標タイムは…

さて、この中級コースをMTで走った場合、いったいどのぐらいのタイムが出るのか。

ATより5㎞/hほど速く走れるMT、1周、51秒フラットぐらいが目標。

トータルでいうと、51秒を3周分、2分33秒前半といったところ。

次回は、最上級T.T.だ。

STRIKERS 1945

衝撃の脱衣シューティング登場

エンディングはある条件を満たすと変わる。今回はそのへんの条件を公開しよう。

©彩京

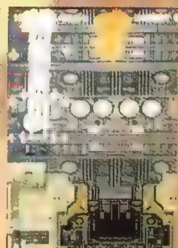
担当：M.D.S.
ジョッキー★[illegible]

前回の攻略で、ラス面の中ボスまでやったのを覚えているかな？

ひと月あいてしまったので、ちょっと中途半端ぎみだけど、今回はそのラス面の中ボス後のところから始めよう。

ラス面中ボス②「イカポット」

さて、この中ボスに来るまえに、ザコのカニ編隊が、右、左と4匹ずつ出てくるので、そいつらは覚えておいて速攻で倒そう。

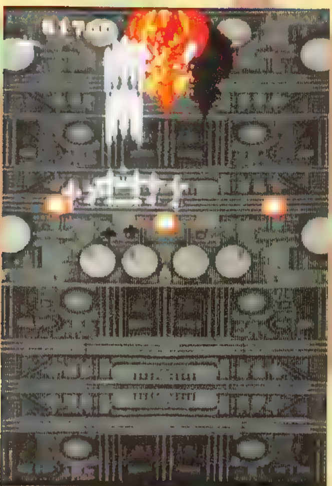


ザコは絶対速攻しておこう。

なぜなら、速攻で倒さないと中ボスへの撃ち込み開始が遅れてしまうからだ。

ザコを倒したら、イカポッドが出現するので、急いで中央に行って撃ち込もう。このときはまだ溜めない。

そうすると、まずボスは5WAYを正面に撃つ。なのでそれをサッと左右にかわして、再び撃ち込む。



最初の5WAY。かわしてすぐ撃ち込む。

さらにボスは、4WAY×2回を出す。しかし、これは正面で撃っていても当たらないので、このときもボスに張りついて撃ち込む。



4WAY×2は、そのまま張りついていてもいい。

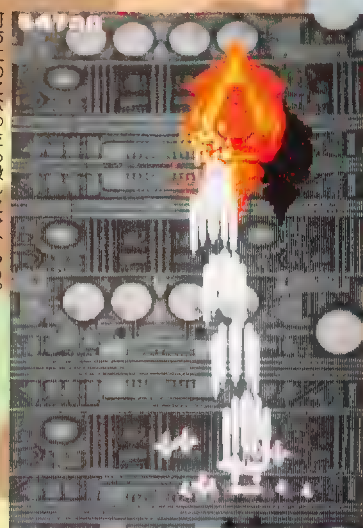
ボスが2回4WAYを撃ち終えたところで、すかさずさがって、溜めに入る。

溜まったら、すぐに使って、自機は画面の右はじのほうに逃げよう。



フォーメーションにまかせて、避けるー！

ボスがザコを飛ばして攻撃してくるので、このときは画面右はじで避けに徹するのだ。ボスの出すザコは、6匹で1度打ち止めになるので、そこまで耐えれば勝ち。



打ち止めになったら殺しにかかろう。

耐えられなかったらボムを。でもここで使うとちょっともったいないぞ。

溜め＆撃ち込みのタイミングをミスると悲惨なことになるので、十分注意を。失敗したらやはりボムだ。

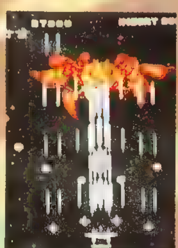
ラストボス① 異生物母体「マシバ・クィーン」

1次形態と2次形態があって、2次形態では、必殺技の「マシバ・パンチ」が炸裂する。

●1次形態

1次形態は、避けるのに慣れが必要。慣れれば問題はなくなるハズだ。

まず初め。初めのボスの1発目の弾は、必ず決まった場所にしか撃たない。なので正面は安全。フォーメーションを張って正面で撃ち込もう。



最初の一発目はココ。撃ち込めー！

ボスが動き出すと、これまたザコを左右に1コずつ出してくる。

このザコを、右か左のどちらでもいいから、出現直後に壊せるような場所で撃ち込むのがよい。反対側のはホーミングにまかせよう。



ザコを速攻で壊すのが最優先だ。

このザコに弾を撃たれると、安定した避けができないぞ。

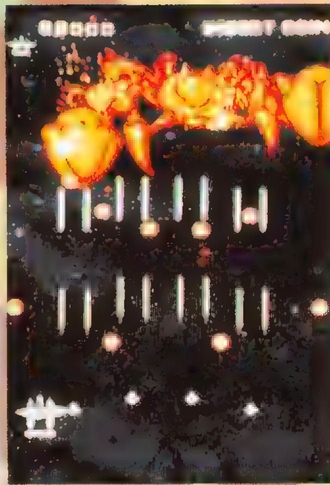
さて、ザコはこれでイイとして、ボス本体からの弾だ。

ボス本体からの弾は、2発が1セットになっている。

この、2発1セットの弾のうち、先に来るほうの弾は、自機を狙わずに、**決まった方向にしか撃たない**弾だ。

後から来る2発目は、必ず**真ん中の弾が自機を狙ってくる弾**である。

なので、基本的に、決まっ

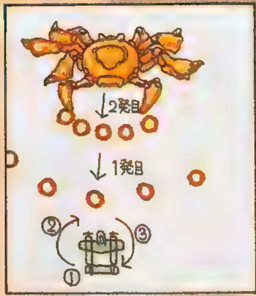


2発とも同じ方向に撃たせる。ポイントだ。

て撃たれる1発目の弾を基準にして避けるのがイイ。

具体的には、1発目と2発目の弾を同じ方向に撃たせればよい。2発目は自機を狙ってくるのだから、1発目の弾が来る場所で待って、弾が来たら逃げる感じ。

図にしてみるとこんな感じだ。くるっと円を描く感じになるのがわかってもらえるだろうか?



このボスもザコは6匹で1回打ち止めになるので、ザコはやはり出現直後に仕止めたい。

このパターンなら、ザコを倒しつつも、ボス本体からの弾を誘導できるのでGood。ぜひともマスターしよう。

●2次形態

このボスは、動きが完全パターンになっているので、個々の攻撃の避け方をマスターしておけば、死ぬ要素はなくなる。

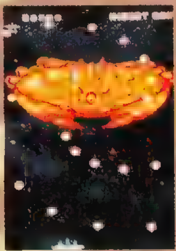
まず、ボスの動きのパターンだが…、

①うず状バラまき弾
②通常弾
③高速バラまき弾
④通常弾
⑤うず状バラまき弾
⑥マシバ・パンチ
②通常弾
③高速バラまき弾

…という感じで、2回目以降は②〜⑥の繰り返しとなる。

では、具体的な避け方を見ていこう。

まずうず状のバラまき弾。これは正面に来る弾を左右にズラした場所に入ればOK。ボスはこの方向にしか撃って来ない。



この攻撃はココ。

次に来る通常弾は、避けるだけなら簡単なのだが、普通に避けていては、次の高速バラまき弾にやられてしまう。

ここは完全に避けるスキマを決めておいて、できるだけ前に出て(早めに通常弾から抜けて)おかないといけないのだ。

写真のように、なるべく画面の左上に抜けるようにする。こうしておけば、次の高速弾が避けやすい。



通常弾の中を、早めに抜けて左上に行く。

で、高速弾が来たら、さきほどの場所から、クク一ッと右下に向かって高速弾をかわして行こう。これでもうこの高速弾は大丈夫。ノーミス時の弾速度でも可能なので、ミスったとしたら、引きつけが甘いか、引きつけ過ぎのどちらかである。タイミングを覚えよう。



高速弾が来たら…、



急いで右下に逃げる。

高速弾のあとの通常弾→うず状弾は問題ナシ。

問題は、マシバ・パンチだ。奴がモーションを取ったら、画面の中央で待ち、中央から弾(5WAY×2)が来たら、それを合図にして一気に画面の右下に逃げ込もう。ちゃんと5WAYを中央で引きつけていれば、マシバ・パンチ自体に対しては右下が安全だ。



5WAYを真ん中に撃たせてから…、



マシバ・パンチを右はじで避ける。

あとは基本的にこの作業の繰り返しなので、ここまで避け方をパターン化しておけば大丈夫だろう。

ラストボス②
異形精神体「ケイオス・コア」

正体不明の精神体。これがラストのボスである。

このボスには気合が必要。まともにやり合っても避けられないことはないので、やはり気合でがんばってもらおう。

一応ボスの動きはパターンなので、パターン化は可能なのだが、ボス本体から来る3WAYが、自機を狙って来ているので、自機の動きまで完全にパターンにしないと、毎回同じようにはならないのである。

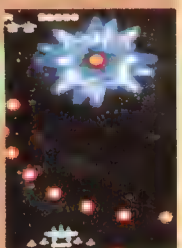
ボスの攻撃はこの3WAYと、高速でバラまく扇状の弾だ。

この扇状の弾は、2発が1セットになっていて、初め右に広がって、2発目は左に広がる。



2発目が怖かったらボム使用。ボスに当たるように使おう。

つまり、1発目は右のほうにいると危険なので、左側で避けるようにするとラクだ。2発目も同じように、今度は右側で避けるようにする。これが基本だ。



1発目は、左側で安全に避けられる。



2発目は今度右側。行けそうになかったらボムを。

この基本を押さえて、あとは気合。

ノーミス時などは死にたくないので、妥協してボムを使おう。

ボムを使うなら、扇状弾の1発目を左で避けたあと。2発目が怖いので、そこでボムを使ってしまおう。

2回目の扇状弾1セットを避けるか避けないかくらいの所で壊せれば上等。めでたく1周クリアである。

このあとのエンディング特集(パイロット評価の条件も公開!)も見てね。

目指せ神の領域！

これで今日からキミも一応ゲーマー君だ！

プレイヤー評価の条件を公開だ！

ネームエントリー時のプレイヤー評価は、全部で14段階あって、それぞれが以下のような条件を満たしていないと見ることができない。

神を超越するには、あのおそろしい2周目をオールクリアしないといけないのだ。こいつは大変だ。

3種類のエンディング

このゲームには、3種類のエンディングがあって、そのエンディングは、以下のような条件がそろうと、それぞれのエンディングとなる。

LEVEL1（覆面状態）
条件：8ステージのクリア
LEVEL2（顔判明）
条件：1コインでの8ステージクリア
LEVEL3（脱衣）
条件：1コインでの8ステージクリア
すべての評価で金の勲章を得る

覆面状態は、コンティニューしてしまうと自動的にこれになってしまう。

脱衣になるには、すべての評価で金の勲章を取る、ということだ。評価の中には、ステージクリアの時間も含まれているので、「なぜいつも脱がないんだ！」と思う人は、時間も気にしながらやってみよう。

今回は、全エンディングと、各キャラクターのプロフィールもいただいたので公開しよう。

あいん左右衛門は、あの戦国エースのアインの先祖なのか？脱がなくてイイぞー

評価01：もはや神を超越！
全2周クリア、撃墜率不問。
評価02：まさに神の領域！
2周目6面以降でゲームオーバー、撃墜率不問。
評価03：超天才ゲーマー級
2周目4面以降でゲームオーバー、撃墜率75%以上。
評価04：天才ゲーマー級
2周目2面以降でゲームオーバー、撃墜率80%以上。
評価05：もはやゲーマー級
2周目1面でゲームオーバー、撃墜率90%以上。
評価06：超極上パイロット
8（最終）面でゲームオーバー、撃墜率90%以上。
評価07：極上パイロット
7面でゲームオーバー、撃墜率90%以上。
評価08：上級パイロット
6面でゲームオーバー、撃墜率88%以上。
評価09：中級パイロット
5面でゲームオーバー、撃墜率不問。
評価10：初級パイロット
4面でゲームオーバー、撃墜率88%以上。
評価11：パイロット合格
4面でゲームオーバー、撃墜率不問。
評価12：パイロット候補生
3面でゲームオーバー、撃墜率不問。
評価13：才能あるかも？
2面でゲームオーバー、撃墜率不問。
評価14：次回の健闘を祈る
1面でゲームオーバー、撃墜率不問。

●シンディ　ボルトン（P-38ライトニング）
23歳　身長180cm
スリーサイズ：138－59－98



“電光石火（ザ・ライトニング）”の異名を持つ腕利きパイロット。秘密部隊ストライカーズの実質的なリーダーだが、いつも勢いだけで行動する熱血漢だ。

●ティナ　プライズ（P-51ムスタング）
21歳　身長175cm
スリーサイズ：96－58－85



ネイティブアメリカンの少女。ご多分にもれず、自然を愛し、ウソのつけない性格をしている。清楚なイメージだが、たいそうな巨乳だ。

●アリス　ヘリング（スピットファイアMK-Ⅵ）
15歳　身長152cm
スリーサイズ：76－55－78



代々がパイロットの家系に育った航空少女。部隊最年少ながらIQ＝300の天才児。部隊でのあだ名は〝はかせ〟だ（笑）。

●リーン　パイラー（メッサーシュミットBf-109）
19歳　身長174cm
スリーサイズ：89－56－89



ヒトラーユーゲント出身、骨の髄までナチスな少女。常に単独行動を好む孤独漢で、自殺願望がある。通称“黒の猟鳥（シュヴァルツヴィルト）”のスゴ腕パイロットだ。

●御神（みかみ）　愛（零式艦上戦闘機　52型）
17歳　身長163cm
スリーサイズ：93－59－88



戦争終結を切実に願う、日本最強の国防少女。強靭な精神力の持ち主で、竹槍で爆撃機を撃墜したという経歴がある。本職は巫女だ。

●魁（さきがけ）　あいん左右衛門（震電J-7）
28歳　身長208cm
スリーサイズ：計測不能



部隊の黒一点にして、唯一の階級保持者（中佐）。代々ホモの家系だが、なぜか血族が絶えない謎の一族出身。ちなみに英会話能力ゼロだ。

他5機種の最終面攻略（中ボス以降）

中ボス② イカポッド

このボスは赤い球状の物体をどんどん生み出してくるので、できるだけ速攻で倒さなければならない。ザコが生まれ始めたら、そう長く粘るのは危険だ。

速攻で倒せる機種は、零戦・震電・メッサーシュミット。零戦は、近づいてサブウェポンを当てるだけで、簡単に破壊することができる。中ボスは赤玉の5WAY、白玉の4WAY2回のあとにザコを出してくる。最初の5WAYは正面にくるからかわし、あとはザコが出るまで正面で撃ちこめばいい。

メッサーシュミット、震電はため撃ちを画面の下で解放して撃ちこめばOK。メッサーシュミットの場合は、ためを解放するタイミングが重要。

要はためを解放した瞬間に中ボスの当たり判定ができるようなタイミングにすればよい。だからザコ編隊が出てくるので、ザコを3匹撃ってからため始めるようにして、たまったらすぐ解放するとタイミングが合うだろう。

それでもランクが上がっているとザコが出てきてしまうので、このザコ一匹を速攻で倒し、本体へ直接撃ちこむ。これでなんとかノーボムで倒すことができる。

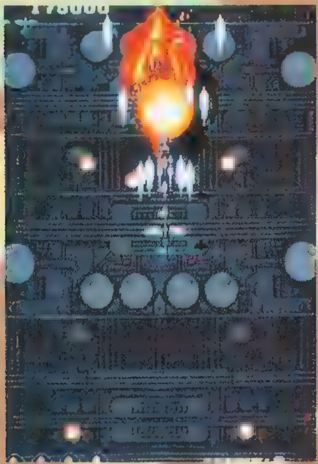
他のムスタング、スピットファイアは、ザコが出てくるまで粘ってボムを使ったほうが安全。だが、少しきわどいがノーボムで行けないこともない（特に死んでランクが落ちているとき）。

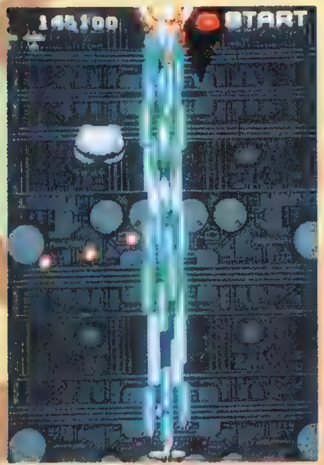
ムスタングは、最初はゼロ戦同様、はりついてサブウェポンをできるだけ当てる。1発でも多く当てるように。そして、ザコが出る寸前にため始め、ザコの弾をかわしながらシールドフォーメーションを発射。シールドで弾を消しつつ撃ちこむ。

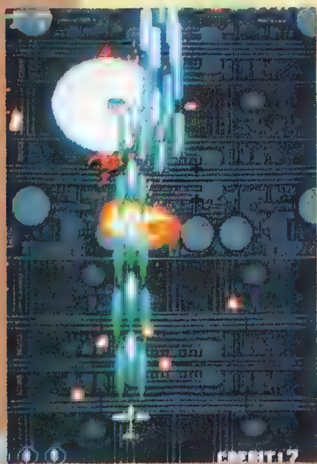
シールドが消えたら、ためつつ弾をかわし再び発射。シールドを2回発射したところで、なんとか壊れてくれるはず。

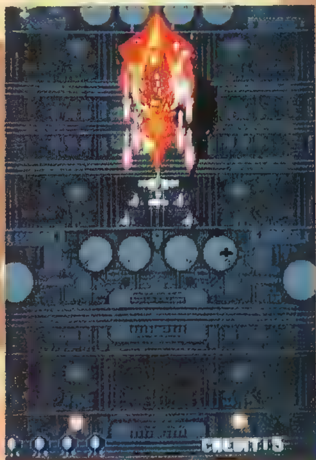
スピットファイアは、最初はため撃ちを使わずヒートミサイルをガンガンめりこませる。ザコが出る寸前にためて、ワイドフォーメーションに変えて、撃ちまくりよけまくる。

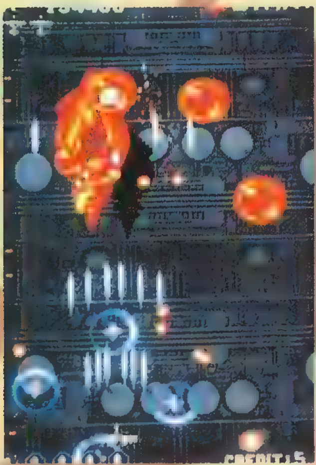
どちらも、危険を感じた時点で1つボムを使うのが確実ではある。


零戦はサブウエポンを重ねて撃っていればOK。


中ボス出現と同時にためを解放できるようにする。


ザコ出現後、少しだけ撃ちこめれば爆発。


弾に当たらないように、でもできるだけはりついて撃つ。


なんとかシールドを解放できた。粘りつつ撃ちこもう。

ラストボス① マンバ・クイーン 1次形態

パターンになりにくいボスである。2つの基本方針があって、これに従って練習していけばボムなしで進めるようにはなる。しかし、1つ1つ弾のかわし方を説明できるようなボスではない。

とりあえず1周クリア、という人は、迷わず少し粘ってからボム、という方針でいくのがおすすめだ。慣れれば、この次とラストボスはボムなしでも大丈夫だからである。

それでもボムなしで倒したい、これぞシューターへの道という人には、2つの基本方針があるので説明しておこう。

まず、中ボスの左右に2つのでかい木の実みたいなものがある。これの片方をずっと速攻で壊し続ける方法だ。やられるパターンは、左右の木の実からの弾にはさまれることが多い。そこで、例えば左の木の実を弾を撃たせずに、速攻で壊していけばいい。

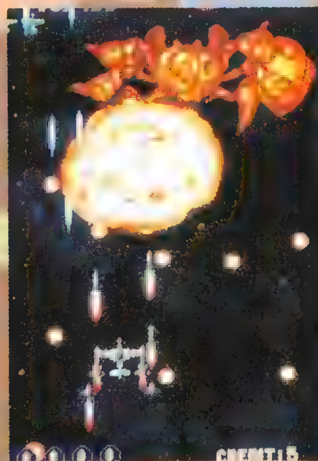
すると、実がそのうち出てこなくなってくる。右の木の実も、画面下へ逃げていってしまうので、ここまで粘れば楽勝というわけ。

このパターンは、正面ショット系の武器が強い機種（ムスタングなど）がおすすめだ。

もう1つのパターンは、速攻でボスを倒し、実には目もくれないという方法。できるだけ画面の中央で弾をかわすのがコツ。慣れてくれば、毎回同じパターンで弾よけが可能になってくる。変な言い方だが、毎回同じような死に方をしているのも良い傾向。とにかく、パターンを一定にする。

特に何も狙わず、だいたい画面の中央にいればボスには弾は当たってくれる。弾よけのほうには専念できるはずだ。

これは、速攻で倒せるメッサーシュミットなどに有効だ。


左側の実を集中して撃ちこむ。弾を撃たせるな。


もう再生できず、逃げていく木の実砲台。

マシンバ・クイーン 2次形態

このボスは、弾よけさえできれば倒せるボスである。ボスの攻撃の順番を覚え、1つ1つの攻撃をかわしていけばいい。この点は、ライトニングも他機種もまったく変わらない。

ただし、零戦の場合はスピードが遅いため、狙って撃ってくる高速弾がかわしづらい。一応かわせるのだが、ボムを使ってもいいだろう。

この一連の弾をかわすコツは、早めに横に動き出すことである。最初の弾さえかわせれば、あとはレバーを入れっ放しにしておけば大丈夫。

また、ムスタングならこの弾に対し、ため撃ちを使っていけばかわさなくても大丈夫だ。

ラストボス② ケイオス・コア

間隔の狭い3WAYを数発撃ったあと、高速で2回下方向に弾をばらまいてくる。この弾さえかわせれば、ほかの弾に当たることはあまりないだろう。

この多方向弾は、1発目が右、2発目は左半分の弾がスピードが速くなっている。つまり、最初は左、次は右にいたほうがずっとかわしやすいことになる。

だが、1発目と2発目の間が短く、そんなに左右に動いている間はない。だから、ほぼ画面の中央でかわすのが安全だといえる。そんな中でも、最初は少し左、次は右に動くとかわしやすい。

これさえわかっていれば、あとは集中して弾を見切っていけばいい。この2発の多方向弾を2セットかわせば、どの機種でもボムなしで倒すことができる。

しかし、そもそもボスの耐久力は中ボスよりずっと低いので、ボムを使えば確実にクリアできる。多方向弾が来るまで待ち、ボムを1回使えばたいてい大丈夫。初クリアがかかっていたら、こちらをすすめたい。

ちなみに、ムスタングなら、多方向弾にため撃ちを使うことによって、1回シビアな弾よけを減らすことができる。だが、ボスの攻撃がループしたあとの2回目の多方向弾はかわさなければならないので注意。

めでたく一周クリア しかし終わりではない。

これでなんとか1周クリアとなったわけだが、まだまだ目指すものはいろいろある。

まず、すべての条件をそろえて美しいプレイをして、パイロットを水着姿にすること。アインはともかく、ほかのパイロットは見てみたいもの。

次に、他機種で1周クリアしてみるのも面白い。意外にてこずらされ、性能の違いがわかって興味深い。私もハマったくち。

最後に、ノーミスプレイを目指し、そこから2周めに挑戦していく険しい道のりがある。1周めで満足せずに、ぜひ挑戦してほしい。こう言ったからには、私も挑戦するつもりだし、次号からは2周め攻略を連載していくよ。

2周めに挑戦するにあたって、1周めで必要なのは、ノーミスでボムを6個ためてクリアすること。難しそうだが、1周クリアするのを続けていればどこで毎回やられるかわかってくるから、ものすごく遠い道のりではないはず。

2周めに初めて行った頃は、こりゃだめだという感じだが、基本的にパターン化していけばいい。各面について、ち密な理解が必要で、これにはひたすらやりこみが必要だ。

ザコ敵（特に時間で出てくる横一列の編隊）の撃ち返し弾が3WAYになったりしてキツいので、いかに撃つときと撃たないときを分けるかがポイント。あとは、ボンバーをどこで使い、どこで節約するかが難しい。

でも、各面2つずつのボム使用率で行けば、6コためていれば各面1つはボムが出るので、7面までは行けるはず。さて、そううまくいくのか!?

ともかく、自分なりのペースでひたすら高みを目指してみよう。このゲームは、一応全2周で終わりだ。

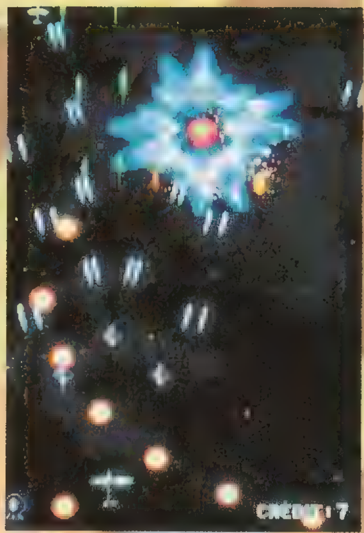
STRIKERS1945感想募集!

本誌のとじこみハガキで、ストライカーズ1945についてのアンケートを募集しています。抽選で、ストライカーズ1945のテレホンカードが当たるというプレゼントつきなので、みんなで言いたい放題言って、テレカをもらおう!

詳しくは、とじこみハガキを見てね。


この弾がよけられるかどうかがポイント


ムスタングはずるい!?シールドでラクチン。


最初は右の弾が速い。やや左のほうにいるといい


2発目は左の弾が速い。気合を入れてかわせ。


怒とうの攻撃、2周め。でも基本パターンがわかれば…。



これから競馬を好きになろうとしている人、大歓迎

STAKES WINNER

ステークス ウィナー

ということで、まだゲームの紹介が全然進んでいないんですね。

担当：Dr.Ace

馬顔メーターとわたし

このゲームではゲーム中のステータスが非常に重要だ。画面下に自機（あえてこう呼ぶ）のステータスが表示されるが、特に馬顔メーターはレア度が高い。Cボタンで画面上から消してスピードアップも図れるが、基本的には表示しっぱなしでプレイするほうがいいだろう。少なくとも一度クリアしてからでも消すのは遅くない。



左下に注目。

まず、赤い目盛りはライフゲージ。画面上に記されているしわかるね。その下の3色のバーはライフゲージと並べて見るためのもので、脚質の違いが示されている。ライフゲージが青と並んでいるときこそその馬が最高速にまで達することができるときで、赤に差し掛かっているときはどんなに鞭を打っても最高速をマークすることはできない。

そして、もっとも重要（とも言えないかもしれないけれど。消せるし）なのが現在のステータスやなんかを一目でわかるように示してくれる、馬顔メーターと呼ばれるものだ。この8種類の顔を見分けることができるようになるだけで、ゲームを倍は進められるようになれるだろう。詳細は下の写真とキャプションを見よう。

基本性能のステータス

自分が選べる馬が8頭いるが、まず自分が使いたい馬を選ぼう。血統で選んでも、毛色（見た目）で選んでも、雄雌で選んでも、性能（ステータス）で選んでも…と、まぁ何で選んでもよいが、ゲームであるということを考えれば自分が使いやすいキャラを選ぶほうがいいのかな？

一応、今のところの情報では、最初のプレイあたりは逃げ馬型が使いやすいのでは？…という感じだけれども、さてどうだろう？次のページから載っている馬の情報を参考にしてみよう。





閃き顔。ここでスーパーダッシュだ（詳細次号）。

普通の顔。手綱と鞭をバンバン使おう。

拒み顔。ここで鞭打つと次の段階へ。

ノッてる顔。鞭は控えめに。

喜びの顔。勝ちとアイテムを取ったときの顔だ。

疲れ顔。回復を待とう。

嫌がる顔。急停止をかけるとマル。

負け顔。モグラを取ったときもこの顔。しょうがないね。

ユーロビート　牝　芦毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
4	3	5	差し



どっからどー見てもマル外っていいたい馬だけど、設定資料によるとォ、この馬は持ち込み馬ってコトになってるのよね。このゲームの中では日本に連れてきたらしいのね。

主観的な意見を述べると、とってもカリスマチックな馬なんだけどォちょっとひっかかるところがあるなァって感じ（芦毛だしィ）。

牝馬ってのに左右されないんならやっぱりよさそうな馬じゃないかな？

Miswaki	Mr.Prospector	Raise a Native	Native Dancer Raise You
		Gold Digger	Nashua Sequence
	Hope Springs Eternal	Buck Passer	Tom Fool Busanda
		Rose Bower	Princequillo Lea Lane
Ski Goggle	＊ロイヤルスキー	Raja Baba	Bold Ruler Missy Baba
		Coz O'NiJinsky	Involve ment Gleam
	Mississippi Siren	Delta Jadge	Traffic Judge Beautillon
		Cable Cencer	Sailor New Lede

エスエスマッハ　牝　白毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
4	5	3	逃げ



いーなァ、白毛。ゲーム中だから、こういとも簡単に存在できるってのはね。でも、実はそれしか魅力ないんだよなァ（当然の如く主観的意見）。

でも実はゲームの中に於いてはかなり上位くささを匂わせている馬だな。何もわからないヒトが初プレイにどれ使おうかな、とか思っていたら、実はこの馬オススメ。そうでなくても一度この馬は使ってみたいね。

＊ゴールデンフェザント	Caro	＊フォルティノ	Grey Sovereign Rana valo
		Cham bord	Chamossaire Life Hill
	Parfect Pigeon	Round Table	Princequillo Knight's Daughter
		Pink Pigeon	T.V.Lark Ruwenzori
＊ヘザーテン	Forceten	Forli	Aristophanes Trevisa
		She's Beautiful	On and On In the Act
	Heather Road	The Axe	Mahmoud Black Ball
		Blossam Morgan	Warfare Crazy Rhythm

ドライブシュート　牡　青毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
4	3	5	追込



良血の配合ではあるけれど、ビーサイレントよりも距離が持ってなくて、両親のいいところだけをもらってスバラシイ馬になるか、悪いところばかり受け継いでまるでダメな馬になるか、って一か一かなこりゃ。きっといいところを受け継いだスバラシイ馬のほうだろうから、きっとゲーム中では活躍してくれるコトだろうね。

とにかく人気はありそうだな。

＊ブライアンズタイム	Roberto	Hail to Reason	Turn To Nothirdchance
		Bramalea	Nashua Rarelea
	Kelly's Day	Graustark	Ribot Flower Bowl
		Golden Trail	Hasty Road Sunny Vale
ダイナサッシュ	＊ノーザンテースト	Nothern Dancer	Nearctic Natalma
		Lady Victoria	Victoria Park Lady Angela
	＊ロイヤルサッシュ	Princely Gift	Nesrullah Blue Gem
		Sash of Honour	Prince Chevalier sylco

キングクリムソン　牡　栗毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
5	3	4	追込



実際よりも早くヒシマサルの子供が駆けるってーのは魅力かな。でも、なァんかダート戦か準オープンあたりで終わりそうな気がする馬だな（個人的意見）。

でもこれはジョッキーアクションゲームだからね。配合よりも自分の腕のほうが重要ってね。がんばって（多分バランスとれてるだろうからどの馬使ってもさして心配の必要はないだろうけど）この馬でやってみよう。

＊ヒシマサル	Secretariat	Bold Rular	Nasrullah Miss Disco
		Somethingroyal	Prince quillo Imperatrice
	Cleam'n Crimson	Vaguely Noble	＊ヴィエナ Noble Lassie
		Crimson Lass	Crimson Satan Chibio Lass
タイシンリリィ	＊ラディガ	Graustark	Ribot Hower Bowl
		Celia	Swaps Pocahontas
	インターラーケン	＊サミーデイヴィス	Whistler Samaria
		＊シルヴァーファー	Abernant Moyo

注：表は、各馬の交配図です（一番左側がその馬の親馬）。また、アルファベット表記は外国馬、カタカナ表記は日本馬、＊印カタカナ表記は輸入馬を表します。

ビーサイレント　牡　青鹿毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
5	4	4	先行



ノーザンダンサー系牝馬にターントゥ系の種付け。うーんン、この配合ぅ、これこそ今流行の真っ只中って感じィ(ちょっと距離関係はどうかわからないけれど)。この父と母の名前が見るだけで、よしこいつだァ、ってこの馬選ぶ人も多そうだしなァ。

実際、ゲームでも結構強そうな感じがするし、この馬選んで間違いだったってコトはないでしょう。

＊サンデーサイレンス	Halo	Hail to Reason	Turn-To
			Nothirdchance
		Cosmah	Cosmic Bomb
			Almahmoud
	Wishing Well	Understanding	Promised Land
			Pretty Ways
		Mountain Flower	Montparnasse
			Edelweiss
＊パシフィカス	Northern Dancer	Nearctic	Nearco
			Lady Angela
		Natalma	Native Dancer
			Almahmoud
	Pacific Princess	Damascus	Sword Dancer
			Kerala
		Fiji	Acropolice
			Rififi

ディスコダンサー　牝　黒鹿毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
5	3	4	先行



ハァ。これはァ、あのチョウカイライジンの全妹ってゆーヤツですねェ。

業務用だとジョッキーゲームってコトもあってどのくらい関わってくるのかわからないけれど、牝馬ってのはどうなのかな。だけど、CD版だったら繁殖にまわすことも考えられるし(CD版が8頭のうちから選ぶのかどうかは知らないが)、実は一番いい馬かもね。

＊ダンシングブレーヴ	Lyphard	Nothern Dancer	Nearctic
			Natalma
		Goofed	Court Martial
			Barra
	NavaJo Prin-cess	Drone	Sir Gaylord
			Cap and Bells
		Olmec	Pago Pago
			Chocolate Beau
マックスビューティ	＊ブレイヴェストローマン	Never Bend	Nasrullah
			Lalun
		Roman Song	Roman
			Quiz Song
	フジタカレディ	＊バーバー	Princely Gift
			Desert Girl
		フジタカジョウ	＊バーソロン
			オートトップ

ノーザンライト　牡　栃栗毛

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
4	4	4	差し



ワザと名前から「フ」を抜いてしまったって感じ。どーでもいいことだけど。

もったいないのが、牡馬だってコト。もし（あくまでも架空のオハナシ）8頭とも牝馬だったら、こいつこそ最高の繁殖牝馬になるだろうなァとか思う(とにかく主観的意見)んだけど。チェッ。

とりあえずゲームのこいつは器用貧乏って感じだ。

＊ノーザンテースト	Northern Dancer	Nearctic	Nealco
			Lady Angela
		Nastalma	Native Dancer
			Almahmoud
	Lady Victoria	Victoria Park	Chop Chop
			Victoriana
		Lady Angela	Hyperion
			Sister Sarah
ノースフライト	＊トニービン	Kampala	Kalamoun
			State Pension
		Severn Bridge	Hornbeam
			Priddy Fair
	シャダイフライト	＊ヒッティングアウェー	Ambiorix
			Striking
		＊フォーワードフライト	Porterhouse
			Bashful Girl

ゼロファイター　牡　鹿系

スピード	スタミナ	ガッツ	脚質
6	3	3	逃げ



これまたゲームだからといいたくなる存在な、ニジンスキー2×3インブリード。実際じゃ滅多に見られる配合じゃないね。いたとしても走れるのやら。

しかしまァ、この世界はスカイビューティまで連れてきちゃってるしィ。

てコトで、このカリスマにアタシが勝てるはずもなかろう。なので次号よりの攻略はこの馬でやりますので。

Caerleon	NiJinsky	Northern Dancer	Nearctic
			Natalma
		Flaming Page	Bull Page
			Flaring Top
	Foreseer	Round Table	Princequillo
			Knight's Daugther
		Regal Gleam	Hail to Reason
			Miz Carol
Sky Beauty	Blashing Groom	Red God	Nasrullah
			Spring Run
		Runaway Bride	Wild Risk
			Aimee
	Maple Jnsky	NiJinsky	Northern Dancer
			Flaming Page
		Gold Beauty	Mr.Prospector
			Stick to Beauty

ついに迎えた最終回！

ツインビーヤッホー！ ふしぎの国で大あばれ!!®

ようやくスペシャルまで攻略終了。何？もうゲーセンにない？プレステ版買え（サターン版でも可）。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

5ステージ WONDER PALACE

今回も2ページなので、要点だけまとめて行こう。

スタート直後

ロボタリンが出てくるまでに、バリアと4WAYは欲しい。バリアは最初のベルラッシュで取れるハズ。

ロボタリン地帯は、ためバクダンがあるので比較的楽なハズ。ロボタリンを最優先で倒したい。また、そのためにも4WAYは必要だ。

タンバリンに追いつめられても、ためバクダンの攻撃で横or背後からの体当たりも防止できる。落ちついて行こう。

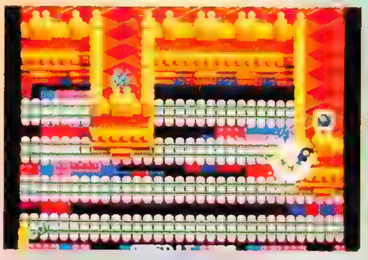


背後に回られても、バクダンで迎え撃つ。

砲台地帯

ここに来るまでに、バリアが取れれば取っておこう。

しかし、それよりも重要なのは、スプレッドボムを取っておくのが大事だ。できれば両手にスプレッドがほしい。ここにくるまでちゃんと意識していればちゃんと取れるハズなので、忘れずにちゃんと取ろう。

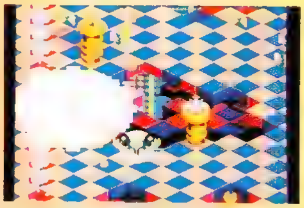


スプレッドを取っておくのを忘れないように。

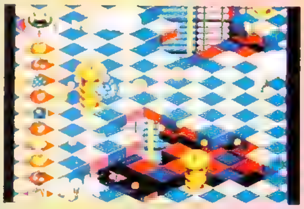
さて、中央にミカエルが見えたら、ミカエルは無視して取らず、画面の左側でスタンバる。ためバクダンをすぐに撃てるよう溜めておこう。

砲台が顔を出したら、まずはスプレッドを発射する。この間も溜めは続けておくこと。

それで、スプレッドで壊せなかった残りを、ためバクダンで攻撃する。



まず砲台が出たら、スプレッドを出して…、



残った砲台を、ためバクダンで。これでOK。

基本的に、右側の砲台は見せないようにしてやる。ミカエルも無視。弾よけがちょっとキツイが、スプレッドがあれば大丈夫。

列車砲台

さて、ここがパターンになっていないと絶対死ぬだろうと思われる場所。

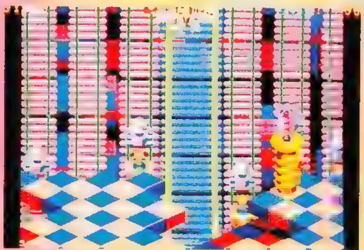
ここは、キチンとパターンにすれば、バリアなしでも抜けることが可能。

さて、そのパターンとはどうするのかというと…。

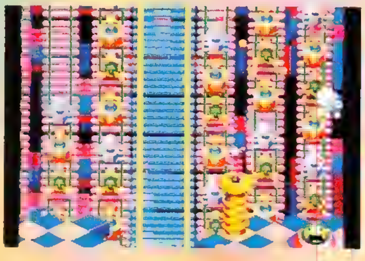
まず、画面の中央の上のほうで、列車砲台が出てくるのを待つ。

そして、列車砲台が弾を撃ち出したら、少しずつ右端に逃げる（もちろんボムは撃ちながら）。

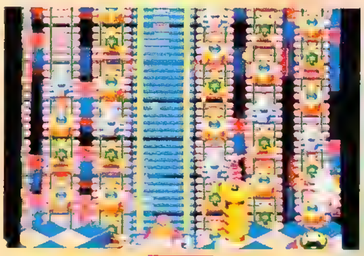
右端まで行ったら、画面の一番右端を、**一気に**一番下まで下がる！



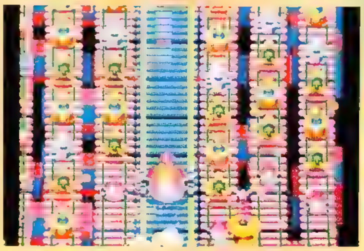
まず、このへんで待ってて…、



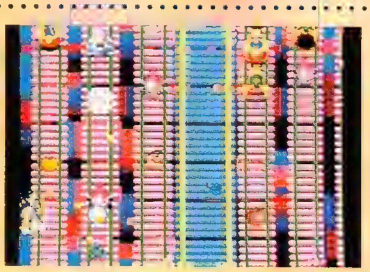
弾が来たら、少しずつ右へ…、



端まで行ったら、端を一気に下へ。



あとは一番下を少しずつ避けながら左へ。



最後は左端にくっついて終了。残ったヤツラを倒そう。手がなくてもバクダンがある。

下がったら、あとは少しずつ避けながら画面の左端まで避けて行く。

最後は画面の左端にくっついてしまえば、手は取られるケド死にはしない。

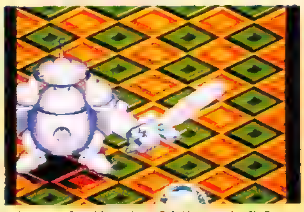
これで、両手は失うけれど、死なずにここを抜けられるというワケだ。救急車のお世話になるか、ノーマルアームを取って回復しよう。

中ボス

中ボスは基本的にやり方は一緒。ただしためバクダンなので1ターンに2〜3回使わ

ないとダメ（ミサイルに対して）。

ジャンプしてくるのは、自機の位置によって誘導できるので、ちゃんと真ん中あたりに誘導してやろう。



ジャンプの着地点を誘導してやろう。

あとはねばり。ちょっとカタいのでねばりが肝心だ。

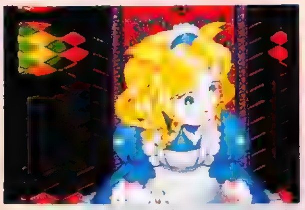
ボス エレキドール エミリー

基本的な動きはノーマルと変わらないのだが、ランクが上がりまくってると、弾数が増えまくってて、さらにホーミングも連射してくるというヒドイことになる。

そこで、このボスを倒したかったら、**できるだけランクを上げないようにここまで来る**ことが大事だ。

これが一番、**消極的だけど確実**な方法である。

ランクが上がる原因は、分身と点数。点数狙いじゃないなら、ベルは必要以上取らない方針でプレイしよう。

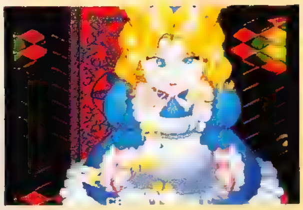


最低ランクにすればボスの弾は３WAYにまで下がる。

そうすれば、ランクはどんどん下がってクリアしやすくなる。

ちなみにランクを下げてここまでに2ミスしてれば、ボスの出す弾が3WAYになる。

あ、あと、スペシャルでは、次の面のことを考えて、このボスはミカエルでやるのがいいぞ。



スペシャルはミカエルでやる。次の面のため。

ここで死んでしまうと次の面でハマるので、何とかランクを下げてミカエルを付けたままこのボスを抜けよう。

前の号で紹介した、レーザー発狂時のすり抜けテクも狙おう。

ステージ6 THE CHASE

ミカエルほしい

前の面のボスを死なずに抜けて、ミカエルが付いていれば、何の問題もなくクリアできるのだが、死に越えして何もない状態から始まると、非常にツライ面に早変わりするので、ぜひともミカエル付きで来ることを願おう。

はっきり言って、ここまで来ながらにしてゲームオーバーは悲しすぎる。

ここのザコビーの出す弾の数もまた、ランクに比例するようで、ランクが上がっていると、ザコビーが弾を死ぬほど（実際死ぬし）連射してくるぞ。

なので、やっぱりクリアしたかったらランクを落として来ないとキツイ。

一応ミカエルがなくても、ザコビーの出現位置を覚えて、ショットで倒すヤツと、バクダンで倒すヤツ、と決めていけば、抜けられないことはないのだが、何ぶん確実性が乏しいので、これといったパターンが…。



ミカエルで来られれば勝ったも同然。

強いて言えば、ためバクダンに頼りすぎると追いつめられる、ということと、多少動き回らないとザコビーの弾に追いつめられる、ということぐらいか。

とにかく追いつめられたら負けなのである。



出現位置覚えてても、ツライ。

ブラック ツインビー

ブラックツインビーまで来れば、もうあとひといき。がんばってクリアを目指そう。

こいつは、ノーマルモード同様、こちらは弾を撃たずに、逃げて行くのを待ったほうが安全でしかも確実である。

やり方もノーマルとほぼ同様で、画面の右端のほうでブラックのレーザーをチョンチョンと避けつつ、パンチのかまえを見せたら、サッと右にかわすのだ。



右はじでチョンチョン避けて…。



パンチが来たら、右はじに逃げる。

変わったことといえば、パンチしてくるのが2連続（3連続）になるのが加わったことぐらいだ。

一定時間ねばっていれば、勝手に逃げていくぞ。

さあーここまで来れば、晴れてスペシャルモードもクリアである。おつかれさま。



ハア。やっとクリアだ。おつかれさま。

やっぱりランクを下げよう

初めはキツイと思われたスペシャルモードも、ためバクダンで、ランクを落として進んで行くことで、誰でもクリアできるくらいの難易度だ。

重要なのは、ベルと、分身を取らないこと。

結局ためぶんしんだと、ランクが上がりすぎちゃって、5面ボスなんてお話になりません状態。分身はスペシャルでは必要なかった。

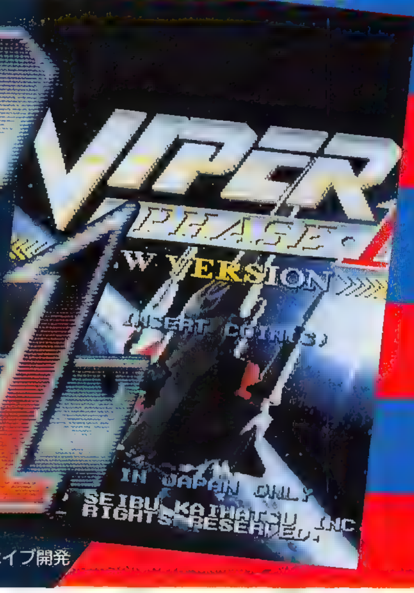
●そんなワケで、これでツインビーヤッホーの攻略は終了です。長い間おつきあいしてくれてありがとうございました。

最後まで読んでくれたみなさんと、長期間連載させてくれた（しかもなぜか最後までカラーページだ）編集さんに感謝×2。

あ、あとマップ&イラストを描いてくれたコナミさん&するさんもサンキューです。

NEW VERSION

VIPER PHASE 1



セイブから、早くもバイパーの不満点を解消したニューバージョンが発表された。気になる、旧バージョンとの違いとは…⁉

TEXT／FRS-N.O

新顔登場!! バイパーニューバージョン

今回は前回に引きつづいて4面の攻略をする予定でしたが…。なんと、バイパーフェイズワンのニューバージョンが登場することになった。

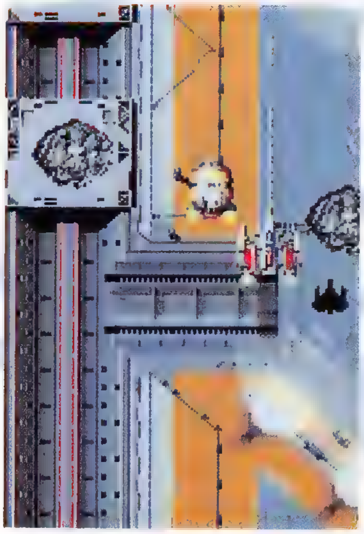
これにともない、本誌の攻略もニューバージョンに準拠したものになる。そこで、次号のニューバージョン用攻略の前に、旧バージョンとの変更点を見ていこう。

より爽快に、よりプレイしやすく…これがニューバージョン

まず、変更点その1。



このとおり、ショットに連射が。これで連射力のないひともOK。



自機の左上にいるのが勲章ポッド。あらゆる場面に登場する。破壊すると…、

●連射標準装備

ショットに連射機能がついて、押したままで連射することができるようになった。連射の段階は、テストスイッチで、ミディアム、ロー、ハイの3段階に変更可。

●サブウェポン制限なし!!

これが一番の変更点。旧バージョンではサブウェポンに弾数制限があったが、ニューバージョンでは撃ち放題!!かなりうれしい変更で、これによりゲームが派手に、より面白くなっている。

ただし、最初からフルパワーではなく、Ⓟを取ってパワーアップさせていく。段階は旧バージョンのメインショットと同じなので、すぐフルパワーになる。また、自機がやられてからも必ずⓅ×1とサブウェポンが出るので復活も楽だ。同じ武器を取ると1000点のボーナス。

●敵の配置変更

ニューバージョンからは、従来の敵配置に若干の変更点が加えられている。主に、中、大型の敵が所々に新しく設置されている。

●ボーナスアイテム機出現

旧バージョンは、後半に出ていたボーナスポッドが全面に渡って出現するようになった。このポッドは、破壊するとアイテム勲章をバラまく。バラまかれた勲章は、ゆるやかな放物線を描きながら画面下へと落下するので、急いで回収しよう。

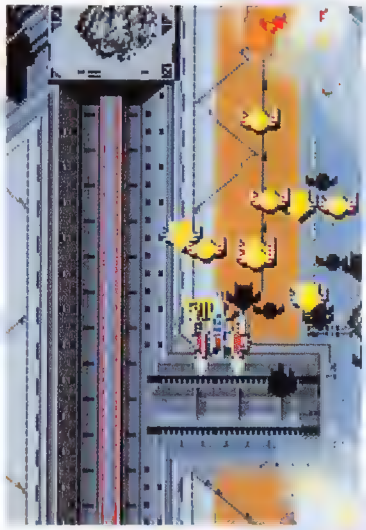
また、このポッド自体が敵なので、ぶつかると当然やられてしまう。気をつけるべし。

サブウェポンはどれでいく?

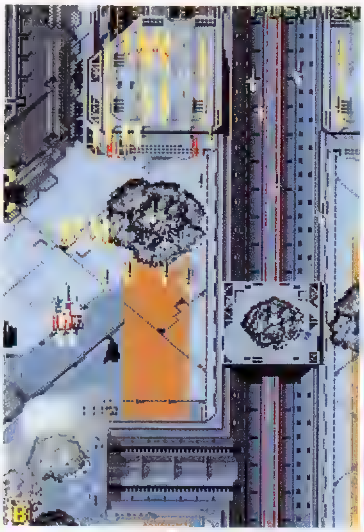
さて、新生なったバイパーフェイズワン。使い放題のサブウェポンは何がいいのだろうか?真っ先に思い浮かぶのはWだと思う。しかし、さすがに、旧バージョンほどのショットパワーがないのが痛い。

それでも、密着してWの全弾を当てたときはかなり強い。

ちなみに、Mのレベル1と、Wのレベル1では、敵の堅さがWの方がやわらかい。復活

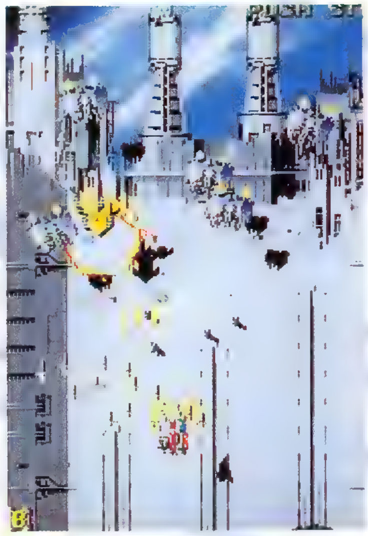


このように勲章をバラまく。



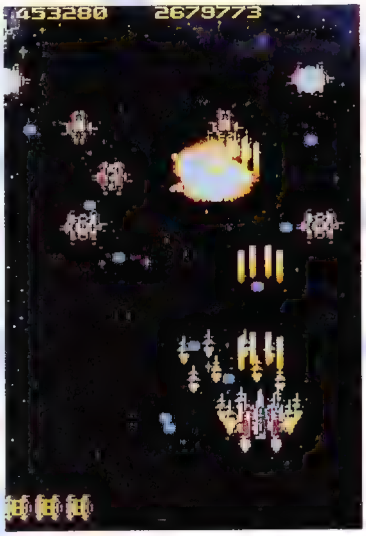
サブウェポン撃ち放題。左上にもやはりゲージはない。


敵配置変更その1。4面にいた奴だ。


敵配置変更その2。


1面ボスを倒したあと、なぜか破片に撃ちこめる（もちろん点も入る）。

時に取るならWがいい。
Lなどボス前に出ると取りたくなるが、これは実は間違った選択だ。例えば、2面ボス前でLにした場合、3面の頭、つまりあのグリーンの直線急降下ザコともLで闘わなければならない。一応、アイテム調整でボスと対戦中にアイテムを出させることができるが、弾よけ中にサブウェポンにふらつかれると非常にうざったい。それどころか、LやNなんか取らされた日には目も当てられない。ここはやはり、WかMでいくべきだろう。



2面ドラム缶ザコ。実はかなり堅くなっているので気をつけて。


あれだけ悩まされたこの編隊も一撃滅殺!!



これはデモだけど、4面の球体がなんと攻撃してくるようになった。

次号から攻略再開!!

今号は、突然のニューバージョン発表のため、通常攻略はお休み。しかし次号からはニューバージョンで、引き続き攻略を再開するぞ。
1～3面は、MかWでいけば、撃ちもらしはなくなるし、100%もかなりとりやすくなっている。1～3面は、掲載済みの攻略で十分に応用が可能だが、変更された敵配置部分の攻略や、点稼ぎの方法を次号で説明しよう。

おまけ ステージ2ボス攻略 ニューバージョン

1～3面はすでに載っているが、2面ボスだけはニューバージョンでかなり手強くなっている。理由は、ボス本体が離陸する前から離陸後のバラまき弾を撃ってくるから。さらに、中央の開閉式砲頭から速度の速い弾を連続して撃たれる。ここは放射状に撃ってくる弾の中央でまず1回目をよける。そうしたら、つぎの放射状弾はひとつ隣の外側でよける。その次はそのまたひとつ外側。3回目は1回目に戻る。こうしないで、同じところでよけていると本体の開閉砲頭からくる弾をよけることができない。つまり、この弾をよけようとしても、同じところでよけていた場合、バラまき弾にはさまれて、中央砲頭の弾に対する逃げ場を失うことになってしまうわけだ。



離陸前なのに、旧バージョンの離陸後の撃ち方をしてくる。


本文のように、中央でよけたらつぎはとなりの隙間で、つぎはそのとなりでよける。3回目は1回目にもどる。

こう通れば楽に進める!パート2

レールチェイス2



いかに撃つかがポイント。そう、ポイントが重要!どんどん左へがポイントだぞ!

担当：ずるずる

2人の協力がより必要! 仕事を分けて進んでいこう

後半に入ると、敵の攻撃も一層激しくなってくる。

将来1クレジットでクリアを目指す場合、効率よく撃っていかないとまず不可能である。それを実現する近道は、2人の仕事を決めることだ。

今回はそのポイントになるところを指摘しつつ、ライフ回復を取っていくルートを通っていく。

ダメージを受けない方法は先手必勝!あとは覚えるだけ。

A区間 ひたすらポイントを左へ…

後半のスタートは、分岐をすべて左にしてガケを落ちるときにライフが取れるコースを選ぶ。

分岐をすべて左（もしくは真っすぐ）にして一番左のルートを取ることはとても簡単そうに思えるが、その中で、敵を撃つ作業もあるし、2人で撃っていて、せっかく左にしたのに元に戻してしまうため意外に難しい。

そういったミスをなくすため、撃ちっぱなし状態は避けるようにしたい。

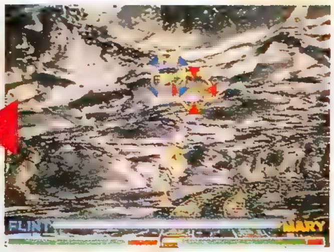
適度に撃ち、確実に敵、分岐を撃つようにしたい。

左へ左へルートを取る際に注意する点は、まず1つ目の分岐を必ず左にすること。

これが失敗したら何もかもダメになる。あとは道なりに左、または真っすぐにしていく。そのままの状態でいいのかどうかも撃つ前に確認するようにしよう。

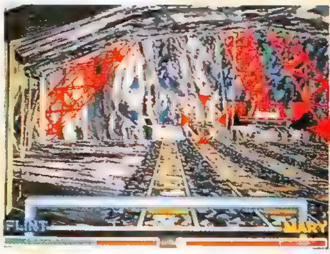


これが1つ目の分岐。まずこれを起こして真っすぐにしよう。





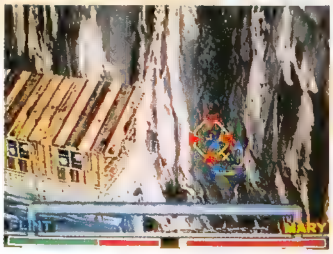




ひたすら左へ左へ!とにかく走るところを一番左に取っていればいい。そうすれば大丈夫。

ずっと左へ進むと、ガケへ。一番左のルートを通り、ガケを落ちると、左手に建物がある。そのベランダらしきところにライフがある!

3つあるので、早めに1つずつ撃って取っていきたい。ライフを取って外へ…。



落ちていく途中、左手にホラ!ライフがある。取ろう!

B区間 2人の協力が重要!

外へ出たら狭い谷間を跳びはねながら進んでいく。

つり橋上でライフを取ったら双葉機の攻撃を受ける。

この飛行機、攻撃してくるため落としたい。その場合、壊したあと破片が転がってくることを忘れないこと。

谷間をどんどん進んでいく中、右側から出現するトロッコに乗る敵を速攻で撃っていき、さらに先に進むと、上下に撃ち分けていくところへ。

上は兵士が撃ってくる、下はトロッコが来るため2人で撃ち分けていく。上を撃つ人はまず問題はないが、下を撃つ人は、ドラム缶があることも忘れないこと。これを撃つと楽になるからだ。

ここでの分担作業がしっかりできれば、まずダメージを受けることはない。

2人の息を合わせるところとしては一番やさしい。トライしてみよう。



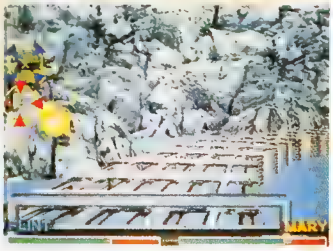
つり橋の上にライフ。これは問題なく取れるはずだ。



谷間へ。2人の協力プレイがダメージを抑えることができる。

C区間 しっかり守ってライフを回復!

登って下るとそこに池。そこを右に曲がっていくのだが、その途中、左手にカメが!これを撃つとライフがもらえる。



左のカメ!わかるかな。これを撃つとライフが取れるのだ。

両側からトロッコが出る。トロッコの兵士は、オノを投げてくる。忘れず撃つこと。そこを過ぎると森の中へ。

森の中では、兵士がロープを使って右から左からくる。大木の向こうを狙って撃とう。するとなぜか当たる!これは1つのテクニックなのでぜひ覚えておきたい。



この大木の後ろに兵士がいる。ヒットマークが出ているのがわかるかな。

トーテムポールのだるま落とし地帯へ来たら、その上に乗っているライフを取るべく、


トーテムポールに気を取られると下のライフを取り忘れるぞ。

上を撃つ人、下を撃つ人を決めて、ライフを下へ落としていくようにしよう。

2人が協力すれば、確実にライフが取れるはずだ。

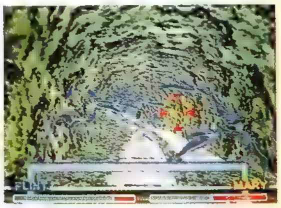

上と下で撃ち分ける。これで上を撃つ人がライフを取れる。

しかしずっと上を撃ったりしているとライフを取れる人はその人だけ。ダメージの量を確認し、少ない人が上を撃つようにしたい。



うっひゃ～！私が大っつ嫌いな蜂！ここだけは通りたくな～い！

その先に分岐がある。ここは左に行くと蜂、右に行くとコウモリ地帯へ。


こっちのコウモリのほうが気分は楽。好き嫌いもたまには必要？

どちらへ行っても同じような攻撃を受ける。ここは好き嫌いで分岐を決めてもいい。

私の場合、蜂が大っ嫌いなので、右へいつも行っている。コウモリのほうがやや恐怖感が少ないような気がする。

D区間 速攻で兵士を撃て！

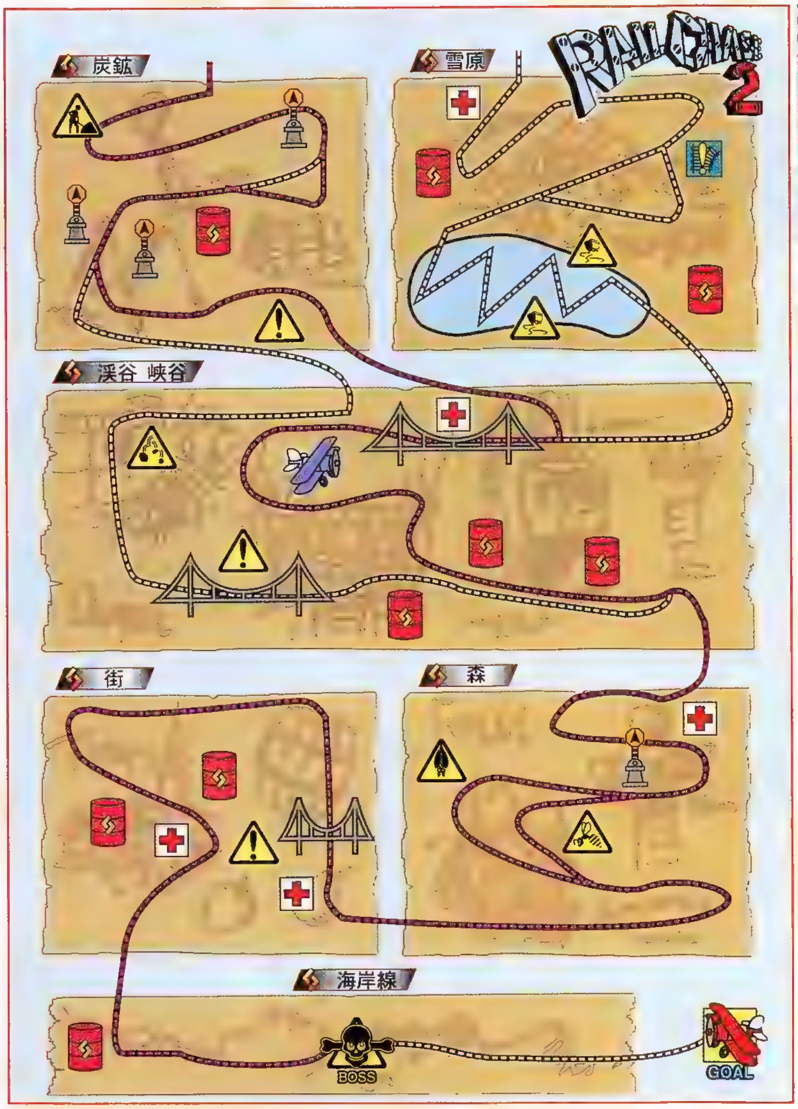
スタートしてすぐ左手に木材。そのうち最後から2つ目にライフが隠れている。

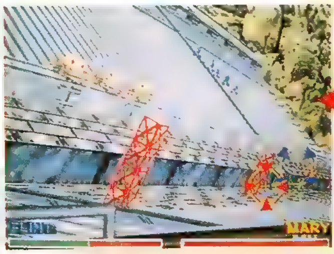
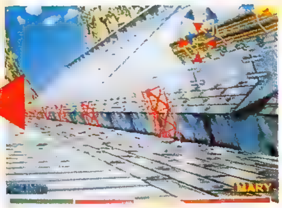


橋の端を渡ったら高いところへ。トロッコを確実に撃っていったら、屋根上のバトルへ。

右へ左へ、上下への激しい動きで狙いがつけにくいところだが、ここはくり返しが多いので、覚えていって対応していきたい。

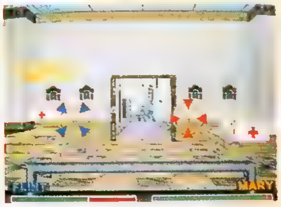
屋根上のバトルで得するところが1つ。それは、敵のトロッコを早く壊すとライフの乗ったトロッコを出せること。



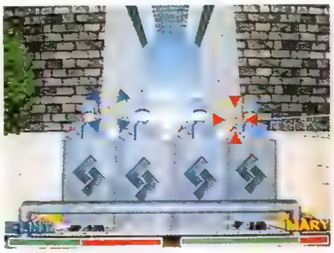


この兵士の乗ったトロッコを速攻で撃つと…ライフが出るのだ。

屋根上から降り、街中へ。狭い空間になり、大きな動きはなくなるが、建物の1階と2階から兵士が撃ってくるため、緊張感はかなり高くなる。こういうところはまた分担作業で進んでいく。

窓、ドア、テラスがあったら狙いをそこへつけるようにし、兵士がいたら撃てるようにし、回数を重ねることで、場所を覚えていこう。


ここにライフ。両側にあるのでスクロールアウトする前に撃とう。

非常に忙しい展開の中を進むが、1カ所、ライフが出る。しっかり取って回復しよう。


スっと頭を持ち上げたら撃つ。それまで待とう。

街中を抜けると目前にボスの超重機関車が出現する。ということは、そう、ゲームもいよいよ終盤だ。

広場に出たら、そのボスの近くにいる兵士を撃ち、左に曲がったあと、盾を持つ兵士の直前へ出ていく。

この兵士は、盾から頭を出したところで撃つようにする。

次号はボス攻略だ！

盾を持った兵士、2人、4人を倒したらボスステージが始まる。とりあえず今回はここまで。

次号では壊す部分が多いボスを倒す特集になる。

さすがボスだけあって超強力な攻撃をしてくる。がしかしウィークポイントはしっかりあるので、その辺を押さえていこう。

ロングレンジから狙え!

From TV animation SLAM DUNK

SUPER SLAMS
スーパースラムズ

3ポイントとリバウンドが必勝パターン。これにテクニカルダンクが加われば鬼に金棒。

担当　かっちん

3ポイントが重要

今回でスーパースラムズは最終回。今までの基本戦法を踏まえた上で、もっとも効率的な攻め方を考えてみよう。

まず、基本的な攻め方は今までどおりミドルシュートでOK。ただし、3ポイントシュートを積極的に狙うこと。つまり、3ポイントということはロングシュートになるわけだね。

もちろん、そのまま正直にシュートしてしまっては、ブロックされまくるのでフェイクは欠かせない。フェイクなしのシュートでいいのは一面だけだろう。フェイクのコツは、前号までに述べているので問題ないと思うが、もう一度確認していこう。



フェイク、フェイクの連続で…、



3ポイントシュートを狙う。

と、言っても何てことはない。相手がフェイクに引っかかってジャンプするまでやればいいだけ。たま〜に直接ボールを持っていかれることもあるが、まず大丈夫だろう。

また、相手ディフェンスのミスマッチを狙うのも重要。相手が湘北なら宮城、海南なら宮益などのガード陣であればフェイクも必要ない。ただ、過信は禁物。フェイクを使ったほうが確実だろう。



失敗してもリバウンド。もう一度3ポイントを狙ってもいい。

そして一番重要なのは、やっぱりシューター。3ポイントシューターがいるかいないかでは、チームの死活問題にまでなってくる。

チーム別で行くぞ

お次はチーム別に3ポイントシューターを中心に見てみよう。原作のスラムダンクを知っていればすぐに思いつくだろう。

●湘北

言わずと知れた中学MVP男、三井の登場だ。彼に3ポイントをバンバン打たせよう。かなりの実力を発揮してくれるはずだ。

さらに、シュートが外れたとしても心強いリバウンダーが揃っている。大黒柱、赤木とリバウンド王、桜木がいる。

リバウンドを取ったあとはそのままシュートするのは今までどおり。着地せずにシュートを決めてしまおう。

湘北はおそらく、全チーム中でもっともバランスの取れたチーム。宮城はボール運び、三井は3ポイントシュート、流川は豪快なダンクを決め、桜木と赤木はリバウンドで頑張る。一番使いやすく、馴染みの深いチームだ。

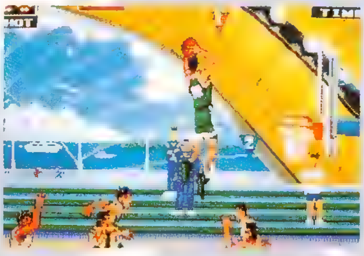
●海南大付属

王者・海南も強い。3ポイントシューターが2人もいるからだ。

シューターは神と宮益。ボールを運んだらすぐにパスして、早めにシュートを打とう。だが、これに固執せず、牧を自在に操ってもいい。スピードは、神奈川ナンバーワンプレイヤーに恥じない動きを見せてくれる。



海南は3ポイントシューターの宝庫。



とにかく高い翔陽。テクニカルダンクの連続も夢じゃない。

●翔陽

このチームは何といってもデカイ。藤真がボールを運び、ほかのビッグマン4人にパスをすれば、ダンクが期待できる。もちろん、そのまま3ポイントを打ってリバウンドを当てにしても構わない。

また、相手チームに回すと一番の強豪に感じる。やはり高さはかなりの武器になる。



外からのシュートは、それほど期待できない陵南。

●陵南

クリアするのに一番苦労するチームだろう。ずば抜けたシューターがいないからだ。仙道、福田、魚住の3人に、インサイドで頑張ってもらうしかない。

その場合、時間をかけてゆっくり穴を見つけたほうが、結局は効率が良い。

湘北と海南がオススメ

やっぱり3ポイントからのリバウンドが必勝パターンとなる。そう考えると、湘北と海南の3ポイントシューターに頼るのが一番楽に勝ち進めるだろう。その点で陵南は、一歩引けを取らざるを得ない。



栄光のファイナル。勝利するのはどのチームか。

また、インサイドで確実に行きたい場合もテクニカルダンク以外は当てにしないほうがいい。相手に高さがあると簡単にブロックショットされてしまう。

なかなかしぶとい
ADKの小部屋

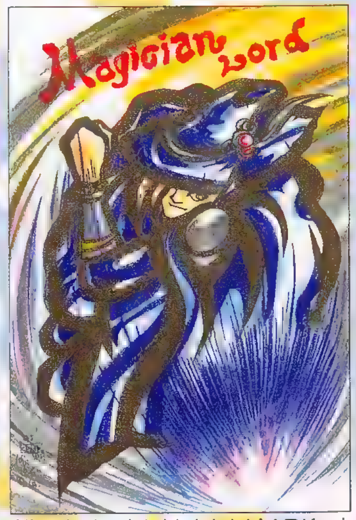
WHPの攻略は終了してしまったが、このコーナーだけは続くのだ！ドンドンと投稿してこーい！
小部屋の番人：不完全燃焼男ももやん



(静岡県　みくに美君)これだ！これを待っていたのだ！こういった、濃いイラストは大歓迎だぞ。



(千葉県　SHOUさん)小部屋一番人気のジャンヌ様。今回のお気に入りです。でも、裏のセーラージャンヌもまた…。



(秋田県　きいとんよしたかさん)ADK、ネオジオ作品第一弾が、このマジシャンロードなのだ。私はリザードマンが好きだな。

カモッ！復活だぜ！

いやー、実に2カ月半ぶりに「ADKの小部屋」の復活だ。別に、この2カ月半さぼっていたのではないのだぞ。いろいろな事情（苦労）があり、ここまで延びてしまったのだ。攻略も終わっちゃったしねえ…。

とまあ、2カ月も休んでいたので当然なのだが、みんなこのコーナー終了したと思ってない？最近、めっきりイラストが届かないんだけど。この小部屋は不定期、不定期連載って言ったでしょ！こうやって復活したので、投稿を休んでいたハガキ職人たち、投稿を再開しておくれ。

つーことで、まだまだ当コーナーではハガキを募集するぞ。イラスト、タイトルイラスト、切り絵、文章ネタ（ハガキの裏にコメントでもいいよ）などなど、ADKに関するものならなんでもOK。採用された人には、ADKオフィシャルブックをプレゼントするぞ（しかし、オフィシャルブックも少なくなってきたので、次のプレゼントを考えねば…。何がいいですかねえ）。

次の小部屋は…もう、予告しない。突然終わることはないので、みんな投稿してくれーい！



(千葉県　寿文美さん)闘う女子高生と言えば、キサラ嬢と良子ちゃんだろう。次回作には、この2人をぜひ出してほしいぞ（超希望）。



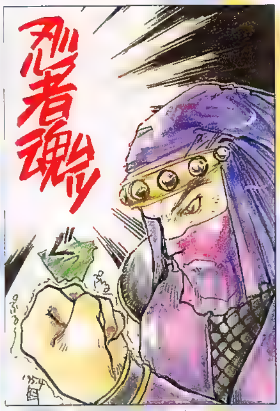
(大阪府　東田希さん)実は、イラストの集まりがいまいちな良子ちゃん。もっとイラストプリーズ！



(大阪府 おろろんさん)温泉はいいやね。私もこないだ、別所温泉に行ってきたのよ。次は、箱根あたりでも…。

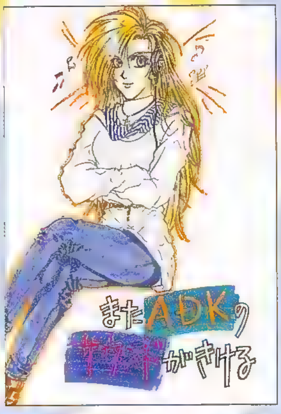
(大阪府　父不倫さん)ADK忍者の名言、美人薄命。闇に忍ばず、目立ちまくり。これもADK(P.Nは、このままにしなさい)。





(大阪府　南義仁兵衛君)忍者魂…この言葉にADKのすべてが集約されているような…。

(京都府　紺杞さん)ADKのサウンドアウ〜〜〜ンアサウンドって、あまり印象にないんだけど。





(愛知県　大槻ミチロウさん)GANGANは、ぜひ続編を作ってほしいね。キサラ嬢と良子ちゃんを出して、女子高生対決で…（←しつこい）。



開発秘話や㊙設定資料も満載!!
GAMEST MOOK vol.16
STREET FIGHTER
ZERO
9.13 ON SALE
1380YEN
ベガ、ゴウキ、ダンも含めた完全攻略本!
CPU戦も対戦もパーフェクトで勝てる!



鉄拳2やりたきゃこれを読め!

鉄拳 TEKKEN2™

ゲーメストムックvol.15 Act.1



9月1日発売 定価780円

全キャラ全技のコマンド、グラフィックはもちろん、中ボス紹介。そして鉄拳ならではの10連コンボを連続写真で紹介。鉄拳独自のゲームシステムを解析したうえでの各キャラ対戦基礎。この一冊さえあれば、CPU戦はもちろん対戦も勝てるようになる?……いや、なる!

鉄拳2ゲーム大会開催!

というわけで今、全国のゲーセンで鉄拳2のゲーム大会が開催される。今秋にはゲーメスト&ナムコ主催で全国大会なんてのも予定しているから、以下に紹介するゲーセンに出向いて腕を試そうぜ!(詳しい開催日時は各ゲーセンに問い合わせてね)

〈北海道〉プレイタウンプルプル
〈埼玉県〉大宮オリンピア☎048（647）7465／新星産業㈱ジョージアタウン☎0485（93）2296／新座タナボウルファンタジーランドZ－I－N☎0484（79）7411／ムー大陸宮原店☎048（654）3755
〈千葉県〉ゲームソニックビーム松戸店☎0473（60）2008／ラッキー西千葉店☎043（256）9885
〈東京都〉プレイランド☎03（3734）3611／多摩センターゲームプラザセントラル☎0423（71）7771／ゲームインファンファン秋葉原店☎03（3861）6520／新宿カーニバル☎03（3208）0125／㈱アミューズオリエントゲームメイト☎03（3314）7571／ゲームファンタジア渋谷☎03（3496）5856
〈神奈川県〉ムトス☎0427（76）5001／アメリカングラフティ☎045（313）3906／ゲームコーナーアップル☎0462（61）7642／シルクハット京急川崎☎044（211）9809
〈長野県〉アピナ☎0262（95）9911
〈富山県〉オレンジハット砺波店☎0763（33）1863
〈静岡県〉OZ浜松宮竹店☎053（466）3387
〈愛知県〉ヤングマン☎052（971）8735／ドラッピーレジャック店☎052（583）0207／パオ☎052（771）2311／コムテックプラザ赤池☎052（807）2666／㈱マリオテック岡崎アミュージアム☎0564（58）4981
〈滋賀県〉アミューズメントジャングル☎0775（43）0050
〈大阪府〉リノ戒橋店☎06（633）6151／百又ゲームコーナー☎06（372）1011／モンタカルロリオ2号店☎06（311）6069／キューティー☎06（632）0170／ビッグジョイ☎06（253）1557／コスミックプラザABC☎0720（23）1160
〈兵庫県〉遊ingルート3☎078（975）0116
〈岡山県〉テクノウエルカム☎0862（21）8833

夢が現実になる日は近い!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

©SEGA 1995

ロボットアニメ世代を満足させること間違いなし!

担当：ずるずる



バトルフィールドに立つRAIDEN。勇ましい!

対戦型ゲームに新時代くる!

非常に人気の高い対戦格闘ゲームは、ほとんどがパンチキックを主体とするもの。

それ以外での形、格闘という形から離れた対戦ゲームは、乗り物ぐらいしかなく、その間に位置するものがなかった。

その穴を埋めるゲームがセガから登場する!

前回は、仮称「M.S.B.」となっていたこのゲーム、正式に名前が決まったぞ。「VIRTUAL ON」。

これを発音すると「バーチャロン」となる。



RAIDENの特徴は肩。ここの両側から強力な武器が…。

ロボット大好き人間を絶対満足させてくれる!

乗り物系の対戦ゲームというのは、乗り物に興味があれば、愛着感が生まれたりしてゲームも盛り上がるかもしれないが、もしその乗り物が人型だったら…。

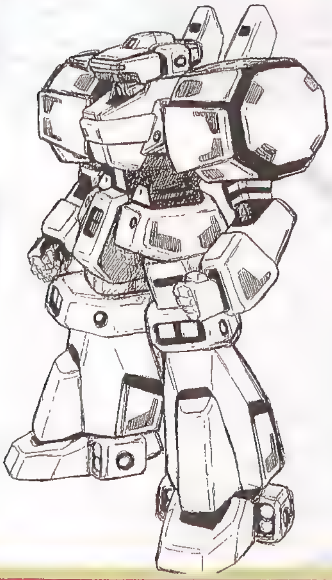
アニメブームの火付け役ともなったロボットアニメを見た人たちが夢見ることは、自分が登場人物に代わってコントロールすること。自分の能力でロボットを動かし、バトルすることだった。

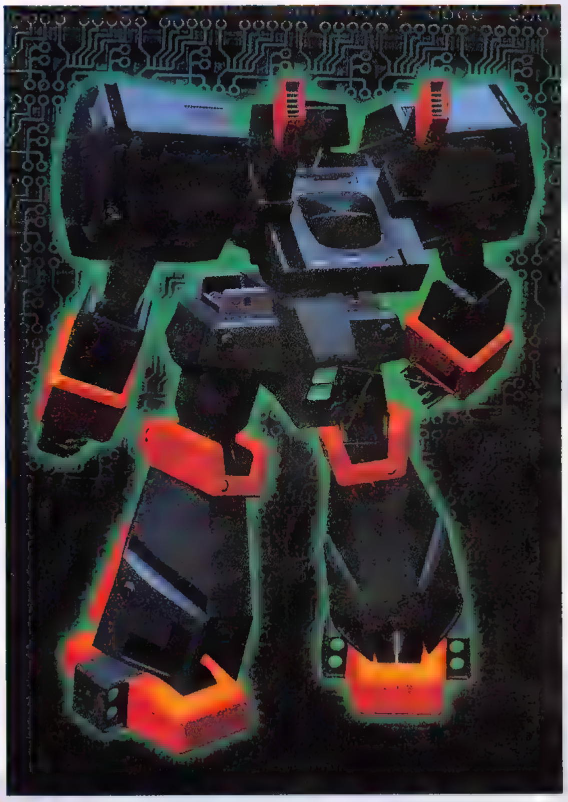
その夢を実現してくれるのがこのゲーム「VIRTUAL ON」だ。

ロボットを動かすということを考えたとき、専門にそのことをやっている人には非常に難しく考えると思う。

しかしこれはゲーム。そこを複雑にしてしまったら誰もやらなくなってしまう。

とにかく簡単に、アニメのように動かせることがウリだ。

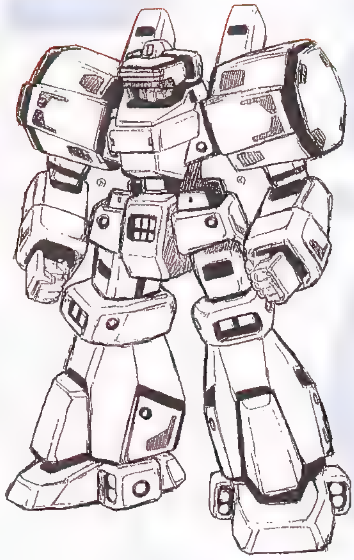


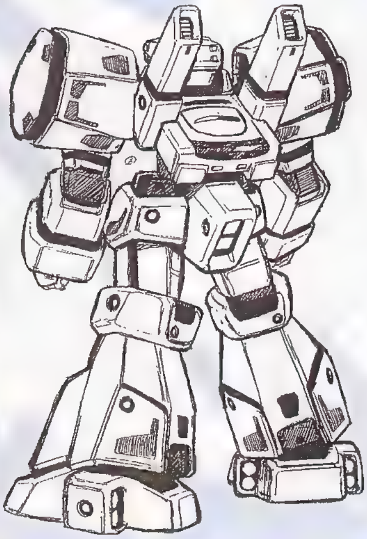


RAIDENの背面。ちゃんとサターンが付いている。

今回は2号機のCGだ!「VR.RAIDEN」

前回で紹介したロボットは1号機となるもの。
今回は、2号機をCGで紹介しよう。
このRAIDENも1号機と同じように、頭は、セガのヘッドマウント状になっている。背中には…もちろんセガサターンが装着されている。早く動くところが見たい!

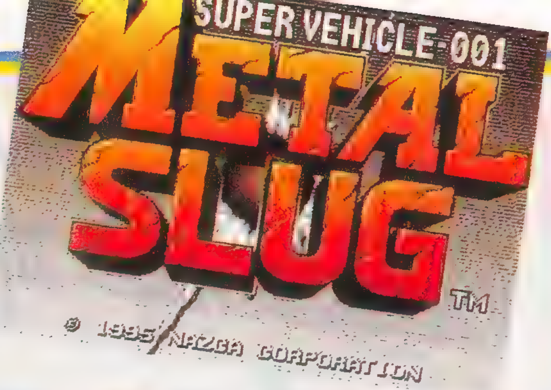




操作系について

前回の紹介のとき、頭のところの紹介でヘッドマウントの写真を載せたところ、それによりコントロールすると思った人が多かったみたい。
さて、本当の操作系だが、ロボットを動かす操作系は、2本のレバー（操縦桿）で行い、レバーにあるボタンでショット、ダッシュを出せる。





アクションゲーム系の人はやるしかないぜ!!

METAL SLUG
(メタル スラッグ)

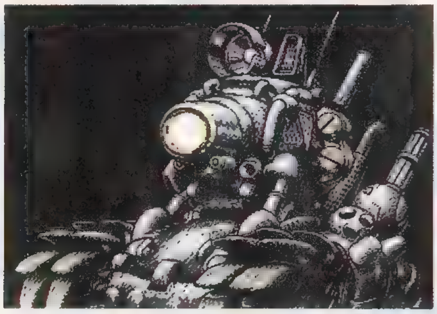
NEO・GEOで久々のアクションゲームだ! マメ・タンで敵を撃ち倒せ!!

担当:〝ユニ派〟伊勢　猫

※画面は開発中のものです。

近ごろは、めっきりと少なくなってしまったアクションゲーム。アクション好きな人たちにはちょっと寂しいよね。

そんなことを考えていたみんな、お待ちどおさまでした。横スクロールタイプの痛快アクションゲームが、ナスカから、ネオジオ用ソフトとして登場するぞ。



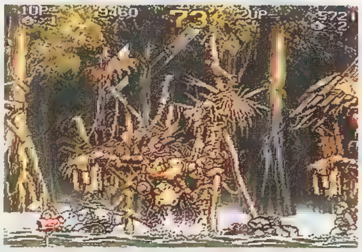
新型万能戦車メタルスラッグ発進!!

20××年、世界の覇権掌握をもくろむ、モーデン元帥は、数年間かけて準備していた軍事クーデターを実行に移し、世界の主要都市は、元帥の計画発令よりわずか170時間をもってその統制下におかれた。

クーデター以前、正規軍の開発員であり、新型万能戦車(スーパービークル)メタルスラッグの開発をしていた、フィル・ジーンは、レジスタンスとなりその完成を急いでいた…。

プレイヤーは、メタルスラッグを操作して、クーデターの主謀者、モーデン元帥を倒すことがその目的となる。

ゲーム中は2人同時、途中参加が可能だけれど、性能差はないので、1P、2Pのどちらかを友達と取り合ったりしないように…。ちなみに、1Pは、開発者のフィル・ジーンが、2Pは、その恋人のミチコ・ナカジマ(オオッ!? いやなんでも…)がその搭乗者となっているぞ。

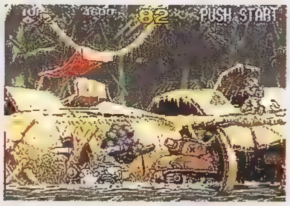

2P同時プレイ可能。1Pカラーは白。2Pは黄がそれだ。

メタルスラッグ基本操作マニュアル

メタルスラッグでは、レバー、A、Bボタンを使用してC、Dボタンは使用しない。要するに1レバー、2ボタンだ。

レバー左、右によって自機の移動を行い、下方向に入力することにより、「伏せ動作」を行うことができる。

ほかには、サブウェポンとして常備されているバルカン砲の発射を360度対応で決定したり、ゲーム中に出てくる分岐点においての進路決定を行うことができる。


敵戦車の弾を伏せてかわす。なんかちょっとかわいいね。



分岐点ではレバーをナナメに入力するんだよ!

Aボタンは攻撃ボタンで、押すことにより自機の主砲であるキャノン砲と、バルカン砲とを発射することができる。このときに自機が伏せ動作中であると通常とは異なる弾を撃つことができる。

ほかに、ボタンを押し続けることによりバルカンの発射方向を固定することができるが、このときには、キャノン砲は発射されない。

Bボタンは、ジャンプボタンで、自機をジャンプさせることができる。

捕虜を解放せよ!

ステージ中には、捕虜となった味方兵士が出現する(青い色の兵士)。

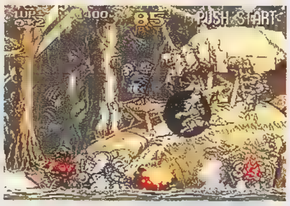
この兵士は解放してやると仲間(オプション兵)となって自機の援護をしてくれる。

タイプは2種類(ステージごとに設定されている)。

●バズーカ味方兵

自機の砲塔に乗り込み、バズーカ砲で援護攻撃をしてくれるタイプ。

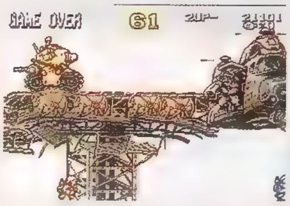
砲塔部分に乗ってくれるため、弾よけ(ひどい…)にもなってくれる。


上のほうで縛られている青い色の兵士がそれだ。助けてあげよう。


なかなかに使えるぞ!!味方兵士の攻撃は、Aボタンで共有だぞ。

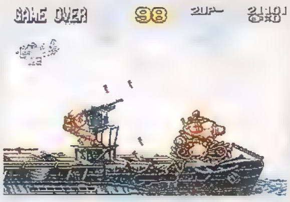
●手榴弾味方兵

自機について歩き、手榴弾で援護攻撃をしてくれるタイプ。


下のほうでボーッとしてるのがそれ。レバー前入れ2回で突撃だ!!

バズーカ味方兵とは違い、自機についてくるタイプで、弾よけにもなるがイマイチ。当然自機がジャンプすればジャンプ、伏せれば伏せとなかなかにかわいい奴だ。

2タイプとも、マップの特定位置に配置された銃座があると、それを奪取して攻撃をしてくれるぞ。


画面内に入ってくると、勝手に行ってくれるので心配無用だ。

なお、複数の味方兵士を解放した場合、2人目以降の兵士は画面の下へとストック表示されて味方兵士が倒れるごとに補充される。ステージクリア時には、残っている兵士の数がボーナスとして得点に加算されたりするので、できるだけ多く助けていこう(倒された兵士は数から引かれるぞ!!)。



兵士にはそれぞれ名前も付いていたりする。

作戦行動は、全6ミッション

ステージは全6ミッション。各ミッションの最後には、ボスがいて、それを倒すとミッションクリアとなって次のミッションへ。



ボスを倒してミッションクリアだ。

ここでは1~3ミッションのステージとボスを紹介して行くぞ!!

●1ST MISSION「絶対密林帯」

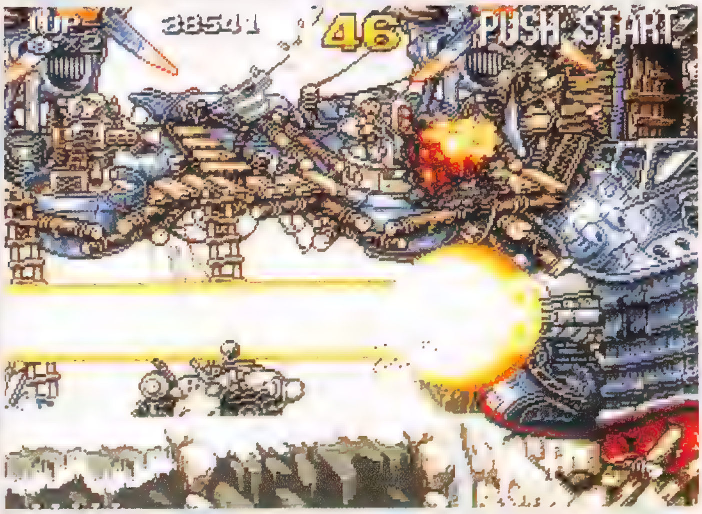
うっそうとした熱帯雨林の中を、進んでいくステージ。



敵の工作兵士になんかされてますけど…（この後、爆死！）。

浅い川を上っていく途中には、潜水艦の残骸や森の木々を利用した敵施設が行く手に待っている。1ステージ目ということで敵の攻撃もそれほどきつくない。途中行き止まりになってしまったら、建物に弾を撃ち込めば、破壊することで先へと進めるぞ！

ボスは、高津770式爆撃機残骸要塞「てつゆき」だ。



1ステージから、いきなりレーザー攻撃だ！ちょっと待ってよ。

●2ND MISSION「圧政都市」

2ステージ目では、反逆軍によって制圧されてしまった市街地が舞台となった戦闘だ。

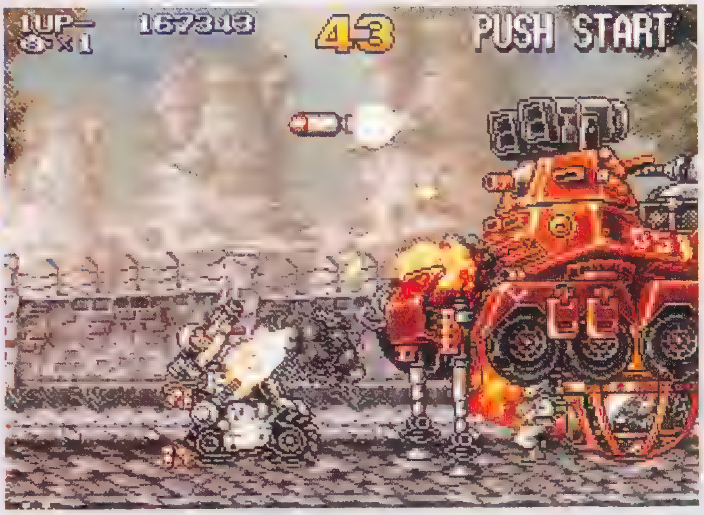


1ステージ目と違い上や後からも敵が…。あせらず行こう。

このステージでは1ステージ目で出てこなかった、飛行機や自機に体当たりをかけてくるバイク（自爆兵）などといったものまで出てくるので、少しずつ進んでいこう。

それにしても、崩れ落ちる町並みや、砕け散る商店街のディスプレイなど、細々と描き込まれたグラフィックはスゴイぞ！

万能射程戦闘車「アイアン・ノカーナ」がこのステージのボスだ!!



ある程度、撃ち込むと下部から火炎攻撃が!!注意すること。

●3RD MISSION「おもひでの海」

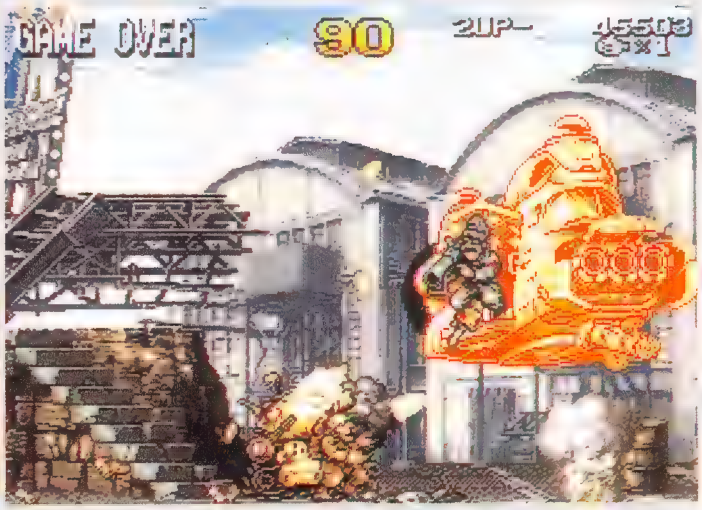


崩れてゆく橋。なかなかに、気持ちいいぞ！

市街地から一転して、山合いの敵要塞へ。スタート直後から、下方向に敵がいたりするので早めに倒してしまおう。ある程度先へ行くと、飛行機のラッシュ地帯へと出てくる。その前の分岐点は上へ行ったほうが多少楽だと思うので上へと行こう。ここを過ぎれば海上へと出られるぞ！

海上では、味方の潜水艦がその足となってくれる。反逆軍の海上要塞へと進め！

敵要塞で待つのは、二次放出攻撃ヘリ「ハイドゥ」だ!!



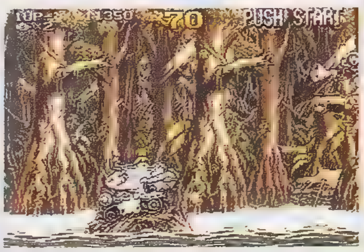
攻撃しやすいポイントへ素早く移動しろ！

各所に見られる遊びとこだわり

ゲームのシステム的な部分のほかにも、グラフィックの描き込みであったり、ステージ内にある小物まで（撃つと段々と肉がなくなっていく魚とか、市街地を逃げる民間人、動物など…）、制作者たちのこだわりをあちらこちらに見ることができる。

ただ敵を倒すだけではなく、そういった部分を見ているだけでも楽しくなってくる本作品。アクションゲーム好きの人はもちろん、「アクションゲームはちょっと…」と今まで思っていた人たちも、プレイしてみてはいかがかな？

意外なおもしろさを見つけられるかもしれないしね。



なんか砲塔にくっついてるけど…。これも工作兵だ！要注意!!

超スクープ!!
世界最古のバイクレースがゲームに!

SEGA MANX T.T. SUPERBIKE

セガラリーチャンピオンシップを作ったAM3研がバイクレースに挑む!発売は12月!只今制作中!!

担当:ずるずる

※画面はすべてイメージCGです。

マン島TTレースが舞台!

イギリスとアイルランドの間に浮かぶ美しい小島「マン島」で88年も続いている世界で一番古いバイクレースがあることをご存じかな。「マン島TTレース」と呼ばれるこのレースは、1周なんと60kmにもおよぶ公道で行われるレース!平均時速は200kmを超えるという。コースは公道を走るため、



このゲームの風景イラスト。このままゲームになっちゃう!

また1周60kmもあるため、いろんな土地を走り抜けていく。市街もあれば、田園地帯もあり、森、山、海ととても変化に富んでいる。

そんな「マン島TTレース」を今回、セガAM3研開発チームがゲームの題材に選び、体感ゲームとして作ることになった。

実際のワークスマシンのエンジン音のサンプリング、バイクの振動を再現する新機構、さらには、アクセルのオンオフによりバイク自体が左右に振れる体感機構などをゲームに取り入れ、大排気量のスーパーバイクを駆る楽しさを再現している。



写真よりきれいな風景。こんな中で走れたらいいいね。



イメージCGだが、こういった感覚もバイクならでは。

ライディングタイプのバイクゲーム

プレイヤーは、バイク型のライディング部分に乗り、実際に左右に動かすことでバイクをコントロールする。

デラックスタイプにおいては、サーボモーターを使うことにより、バイク自体が左右に振れることを体感できるようになっている。

またマフラーは、スーパーバイクの迫力ある排気音を表現するマフラー型ウーハーが装備されている。

DX(デラックス)とSD(スタンダード)の筐体でプレイ

体感させるこのゲームの筐体には、デラックスタイプとスタンダードタイプの2つのタイプが存在。

前者は、前に説明したように、サーボモーターによるマシンの鼓動や、排気音の再現に加え、レースシーンを映し出すモニターに、50インチのビッグなプロジェクターを使用する1人プレイ型筐体である。

後者は、デラックスタイプの体感機構を除いたタイプで、2台のマシンを連結したツインタイプで、即、2人プレイで通信対戦ができるものだ。

デラックス、スタンダードとも最大8人まで通信対戦が可能となっている。

両タイプは、体感機構が異なるところがあるが、操作系については同じなので、そう違和感はないだろう。



コースは2タイプ存在

実際の「マン島TTレース」をシミュレーションした「TTコース」と、美しい海岸線を見ながら走れるオリジナルの「シーサイドコース」の2つのコースがこのゲームに用意されている。

コースのセレクトは、バイクを左右に傾けることで可能。

「TTコース」は、実際のコースをアレンジしたもので、市街からスタートし、森の中の峠道を走り、田園地帯、海沿いの街を抜け、山を一気に駆け上がり、再びスタート地点に戻ってくる。

「シーサイドコース」は、草木、花に囲まれた海岸沿いの美しい風景の中を走り抜け、山へ向かっていくコースで、やさしいコース設定となっている。

これらのコースを走るバイクは、ATとMT(6速)から選ぶことが可能。

また視点もライダーズアイである主観視点と客観視点が用意されている。

画面写真(仮定)を見てもらうとわかるように、ゲームは「モデル2」によって動く3DリアルCGゲームなのだ。

発売は12月を予定

このゲームは現在AMショーで発表すべく急ピッチで制作中。気になる発売時期は、年内予定している。

紹介するにはちょっと時期早々って話になってしまうが、ゲーム業界の大イベント、「AMショー」に出展されるとあれば載せないわけにはいかないでしょう。

ましてセガラリー・チャンピオンシップを作ったAM3研のゲームですからね、きっと凝りに凝っているはず。その辺をAMショーで確認してみてはいかがかな。

発売までまだあるので、どこまで作ってくるかはわからないけど、期待していいゲームであることは間違いなしだ。

今後、このゲームが発売されるまで、どんどん情報を載せていきたいと思う。





ネオジオでワールドカップを楽しもう!

GOAL! GOAL! GOAL!

シンプル・イズ・ベスト。そんな言葉がぴったりのサッカーゲームだ。

担当：空飛ぶオランダ人立来多

ビスコが放つ新作サッカーゲームのタイトルは、その名も「ゴールーゴールーゴールー」。南米のアナウンサーが絶叫しそうなフレーズだね。

操作説明

〈オフェンス側〉
- Aボタン　シュート
- Bボタン　サーチパス
- Cボタン　ショートキック
- 8方向レバー　選手の移動（ディフェンス時も同じ）



さすが世界の超一流。三拍子そろってますな。

サーチパスは、パスを出す相手を自動的に決定してくれるので初心者にはありがたいシステムだ。

自分で狙ったところにボールを出したい！という腕自慢のキミならば、Cボタンをメインに使ってスルーパスを狙っていくといいだろう。

〈ディフェンス側〉
- Aボタン　スライディングタックル
- Bボタン　ショルダータックル



あ〜あ、黄色い紙をいただいちゃった…。


前屈…じゃなくてヘディングシュート。

- Cボタン　使用しない

〈空中戦〉
- Aボタン　オーバーヘッドキック orボレーキック
- Bボタン　ヘディング orダイビングヘッド
- Cボタン　使用しない

タックルに関しては、相手が近くにいればBボタン、遠くにいればAボタンと使い分けることがセオリーと言える。ただし当たりどころが悪いと、反則をとられて不利になってしまうけどね。

空中戦はオフェンス側ならダイレクトシュート、ディフェンス側ならクリアの際に使うことになる。ゴールキック後の競り合いにも使用されるのは言うまでもないだろう。

〈特殊操作〉
- A＋B同時押し
ボールをヒールアップする。
- ドリブル中のフェイント
レバーを↑↓、←→などのように切り返す。
- カーブをかける
コーナーキックのときにのみ可能。蹴った直後にレバーを入力することでボールが曲がる。
- 超ロングシュート
シュートボタンを押すとパワーゲージがたまり、離すとシュートを撃つ。このパワーゲージがMAXの状態で撃つと、超ロングシュートになるのだ。

また、ピンチのときにはクリアボールを蹴ることもできる。あわせて覚えておこう。


華麗なドリブルで相手を翻弄せよ！

ゲームシステム

試合形式は予選リーグ3試合と、決勝トーナメント4試合で計7試合。たとえ予選リーグであっても、勝たなければゲームオーバーになってしまう。

使用チームは全部で28チーム。スピード、キック力、テクニックの3種類のパラメーターがチームごとに違った設定になっていて、それぞれ特色を出している。

チームが決定したら、次にフォーメーションを選ぶ。このゲームで採用しているフォーメーションは、全部で6種類ある。

攻撃力重視なら4−2−4と3−4−3、守備力重視なら5−3−2、バランス型を使いたければ4−4−2、3−5−2、4−3−3のどれかを選ぼう。特に4−2−4システムのような古典的フォーメーションを採用している点は、注目に値すると言っていいだろう。

このほかにも、ゴールシーンのリプレイ機能（スローモーション）を採用していたり、残り時間が過ぎてもロスタイム（状況による）が追加されたりと、演出効果もバッチリだ。


豪快なオーバーヘッドキック。さすが世界チャンピオン。


パワーのため具合に注意しようね。

冒険活劇の醍醐味!

キャノンダンサー

©ミッチェル

ひさびさに、爽快感あふれるアクションゲームの登場だ!

担当：伊勢　猫

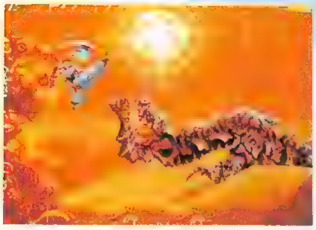
※画面は開発中のものです。

最近は、アクションゲームと言えば対戦格闘ゲームのことになりつつあるが、そんな中、久々に痛快なアクションゲームが登場するぞ!!

その名も「キャノン・ダンサー」。ミッチェルが世に送り出す、正統派アクション活劇ゲームがそれだ!!

非情の殺戮兵器 狄〈テキ〉の戦士召喚

近未来ー連邦政府の支配する絶対管理の時代を舞台とし、思想テロ集団スレイヴァーを相手に、主人公「キリン（麒麟）」はただ一人戦いを挑む。


ここはいったい…。砂漠？

目的は唯一つ「姿なき神」の完全なる破壊とスレイヴァーの消滅。プレイヤーは、キリンとなって、全5ステージからなるマップを駆け抜け、クリアを目指せ!

各ステージは全体で30画面前後とかなり広く、近未来都市、砂漠、海洋、などと変化にも富んでいて、その攻略性は高い。中には通過したルートによってそのステージのボスが変わるなどといった感じのものもあり、ゲームとしての自由度も高く楽しめる。

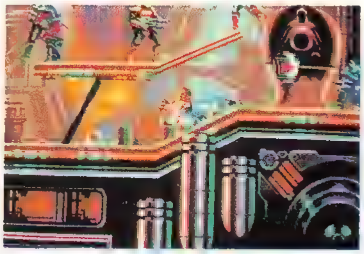
アクションゲームに飢えていた人たちはもうやるしか!!

基本操作説明

操作方法は、1レバー、2ボタン。レバーによって、キャラクターの地上での水平歩行、しゃがみ、このほかにダッシュや、斜面や壁の上り下り、天井にブラさがっての移動ができる。

ボタンはそれぞれ、攻撃ボタン、ジャンプボタンになっている。攻撃ボタンは地上、そのほかジャンプ中などでも連打が可能でレバーとの組み合わせによる必殺技あり。ジャンプボタンは、ジャンプのほかにレバー下方向とでスライディング（攻撃判定あり）が出せ、ジャンプ中、スライディング中に押すことにより、敵を投げることができるぞ。


天井や、壁にもつかまれるぞ!!


スライディングで敵をなぎ倒せ!!

とまぁ、操作もわかったところで1ステージをちょろっと見てみよう。

近未来都市ステージ「スレイヴァー」神殿

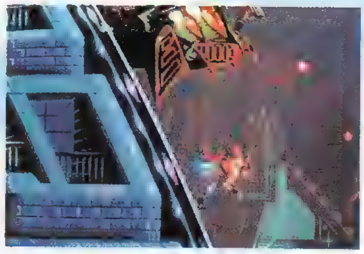
狄（テキ）の戦士。それは、忍者たちの源泉とされる仙術を継承し、おのれの肉体を兵器のレベルまで鍛え上げた者たちであり、その兵器ともいえる身を売ることが、彼らの職能なのだ。中でもキリンは、秘流の体術を継承した、トップクラスの男。

そのキリンの今回の雇い主は、連邦法務省長官「ジャック・レイソン」。都市中央区画にあるスレイヴァーの神殿の破壊が目的である。

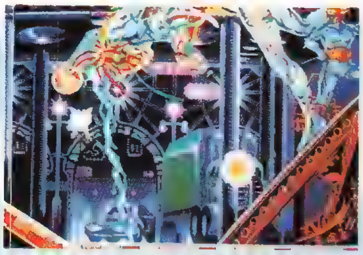
ちょっと長くなったが、1ステージ目はこんな感じで始まる。

練習ステージ的なもので、山あり谷ありと、かなりの変化に富むステージだ。

このステージで感覚をつかもう。

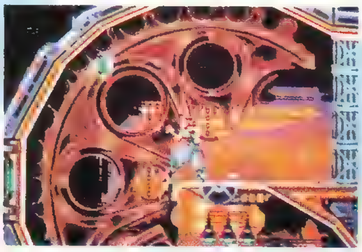

1ステージにはこんなところも。この先は、いったい？

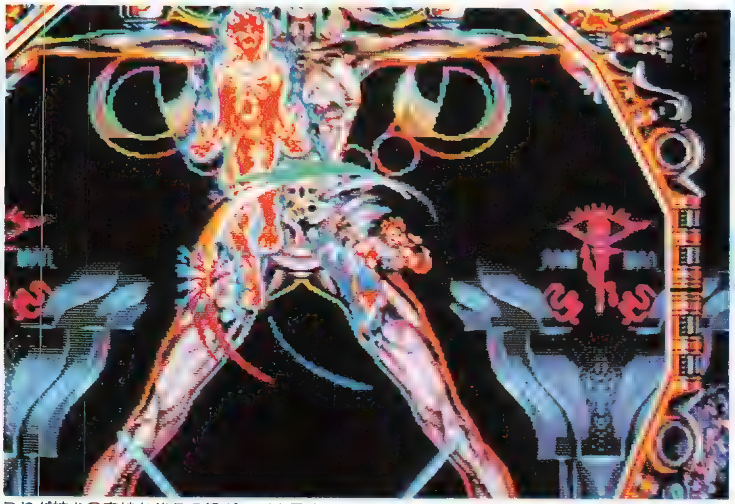
ステージの途中には中ボスもいるが、さほど問題なく倒せる。


像の顔が弱点!!

ステージの各所にあるパワーカプセルは体力を回復してくれるものや、体力ゲージのマックスを増してくれるものなどがあるので、必ず取っていこう。

神殿の最上部には「スレイヴァー」の神が待っているぞ。

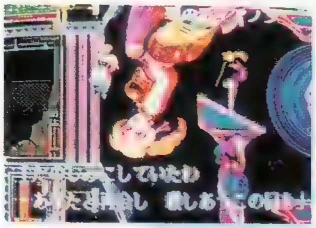

これが体力回復アイテム。


これが神か？奇妙な後ろの像が、イカス！

冒険活劇の行方は？

ステージをクリアすると、デモのあと次ステージへ。

この続きは、キミ自身の目で確かめてほしい。


彼女は敵なのか？

久々の正統派アクションゲームだ。今まで、あまりアクションをしたことのない人もやってみては？



シンプルなタイトル画面だ。

センキューと読む 戦球

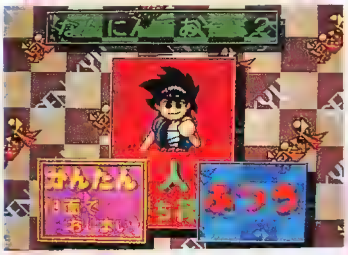
©セイブ開発

軽ーく一息、こんなゲームで休んでみては？

担当：Dr.Ace

セイブのパズル

雷電シリーズやバイパーフェイズワンなど、シューティングゲームでお馴染みのセイブ開発が放つ新作は「戦球」なる落ち物パズルだ。軽い感じのゲームなので、これからパズルゲームをやろうって人には結構いいかも。もちろん、ヘビーなパズラーもプレイしてみてくださいな。



モードセレクトは2種類あるぞ。

概要はいつもノ

最近流行り（？）の自己との闘いではない、CPU戦や対人で遊ぶタイプの対戦型落ち物パズルゲームだ。乱入もできるようになっているし、パズルゲームも対戦主流なのは時代の流れかな。もう一つ付け加えると、1コインで対戦もできるぞ。

操作系は8方向レバーと2ボタンで操作だが、8方向は結局のところ、左右移動と落下の3方向レバーで、2ボタンは例によって左右回転用の両ボタンだ。これなら誰でも操作に戸惑うことはないね。

以上のような形のゲームなので、入りやすいことは間違いないだろう。



キャラを選ぼう。

このゲームらしさは

まず、フィールドは6×13の縦長フィールド。ただし半段ずつずれているので偶数段は×5だ。慣れないとヘキサタイプのフィールドに苦戦することだろう。

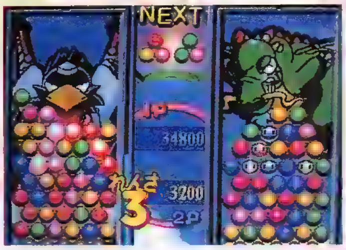
色球は、赤、青、桃、緑、黄、の5色で3つずつかたまって降ってくる。それを4つ繋げると消えるので、例によって連鎖やまとめ消しで相手に攻撃しよう。

相手におじゃま球を降らせることができるんだけど、これはフィールドの色球を呑み込んでしまって、球がおじゃま球に包まれる格好になる。これは、周りで色球を消すとおじゃま球が割れて元の色球に戻るので、包まれてしまった色球は早いとこ元どおりにしよう。ちょっと考えれば連鎖に組み込むことも可能そうなので上を目指すのもいいだろう。

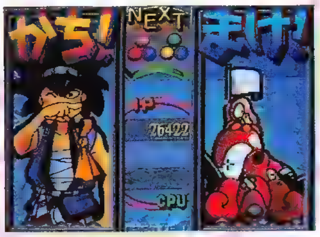
さて、このゲームはキャラがいて自キャラを選ぶ方式だ。とりあえず、人間が3人と鳥と狸と雪男と蛸と竜の8匹らしい。今のところ何が違うのかは分からないが、キャラ選択があるからには、やはり違いはあるのだろう。自分の気に入ったキャラを選んでプレイしよう。



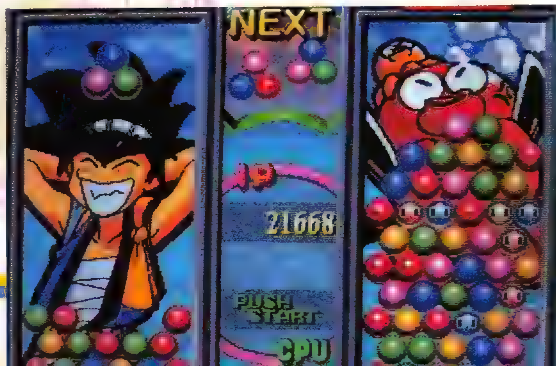
女の子同士の闘いらしい。



連鎖を送れ。



ステージクリアだね。



相手はピンチだ。

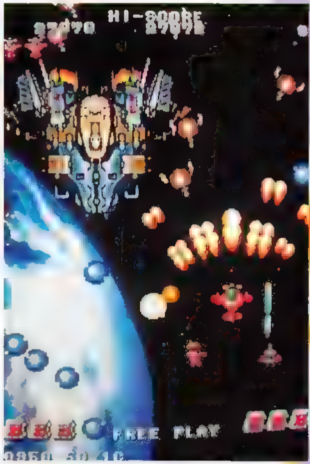
秋もやっぱりシューティングなのか?

ゲーム天国

THE GAME PARADISE!

ジャレコのなつかしのゲームたちが、いま1つのシューティングとなって蘇るのだ!!

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡


ジャレコの名作が今よみがえる!

フォーメーションZの自機がZ-DINE Mk2だなんて覚えてねーよ。

ジャレコ名作のパロディーだ!

ゲーム天国のゲーム内容は、もう見たままシューティングゲームだ。

しかし!これがただのシューティングであるワケがない。

そう、選べる自機が、何とジャレコのあの名作ゲームたちのものなのである。

あの名作とは、エクセリオン、フォーメーションZ、ぶたさん、モモコー20%、プラスアルファの5つ。うわーなつかしーってなものばっかりで、往年のゲーマーたちはもうやるしかないのである。

しかし、モモコー20%なんてマイナー(失礼)なの今の読者に通じるのだろうか?

プーペラ

声:かないみか
搭乗者:セリア
元ゲーム:プラスアルファ

これはもうみなさん知っていると思うが、プラスアルファの自機である。

ちなみに今回は変形はしないようだ。

各キャラクターには、声優さんがあてられていて、プレイ中にしゃべってくれる。プーペラはかないみかさんだ。プーペラのトリプルハイパーが強力そう。

- ●ノーマルショット マルチショット
- ●ため撃ち ラピッドファイア
- ●ボンバー トリプルハイパー

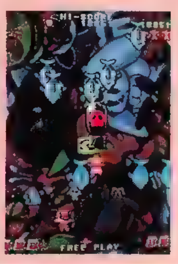

トリプルハイパーは、3種のハイパーを一度に発射する。

ぶたさん

声:(ぶたはしゃべらない)
搭乗者:ぴぐ
元ゲーム:ぶたさん

知る人ぞ知る名作ゲームのぶたさんが復活!!しかもショットが爆弾投げとはなかなか心憎い演出だ。

- ●ノーマルショット 爆弾投げ
- ●ため撃ち 爆弾乱れ撃ち
- ●ボンバー ドクロ印の強力爆弾


当たれば強力。ドクロ印の強力爆弾だ。

FIGHTER-EX

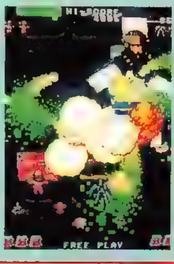
声:関 智一
搭乗者:ジェイナス
元ゲーム:エクセリオン

F-GHTER-EXは、かの有名な名作「エクセリオン」の自機である。

かなり昔のゲームだが、ファミコン版もあったし、エクセライザーという続編も出ているので、知ってる人も多いかと思う。

さて、そのエクセリオンの自機はどんなパワーアップをしているのだろう。

- ●ノーマルショット イオンショット
- ●ため撃ち ライトニングブレード
- ●ボンバー エナジーバスター


F-GHTER-EXのボンバー。画面全体をカバーする。

タイムアタックもあり!

ゲーム天国は、普通のモードのほかに、タイムアタックモードというのがあって、3分間の限られた時間でスコアを競うこともできる。このテのゲームはゲーセンでは少ないだけに期待がかかるぞ。

※今回は1ページしかなかったので、すべてをお見せすることができなくて残念。次号で全キャラの各装備を紹介する予定。

ちなみに、面クリア時のインフォメーションの声は西原久美子さんだそうだ。


ステージはゲームのパロディーになってる。これはクレーンのステージ。

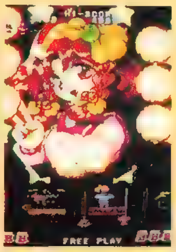
モモコ

声:椎名へきる
搭乗者:モモコ
元ゲーム:モモコー20%

たしかファミコン版がうる○やつらだったような…元はキャラアクションゲーム。

もしかして、パワーアップすると同時に成長して、最強時には花嫁姿になるのかもしれない(笑)!!

- ●ノーマルショット ホーミングスター
- ●ため撃ち お星さまアタック
- ●ボンバー 超究極ハイパーボム


た、たしかに究極かも。使うのに勇気がいるなあ。

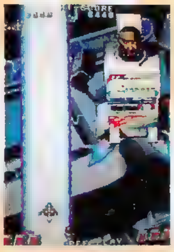
Z-DYNE Mk2

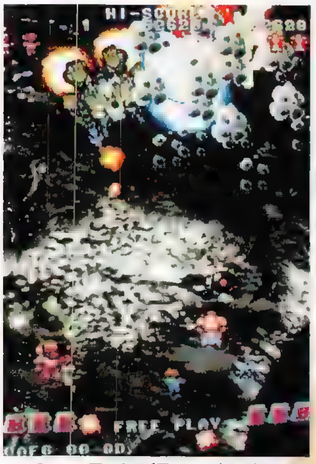
声:千葉繁
搭乗者:Z-DYNE Mk2
元ゲーム:フォーメーションZ

フォーメーションZとはまた古い!今度のMk2はロボット形態でも空を飛べるらしい。

- ●ノーマルショット フェザーランチャー
- ●ため撃ち ホーミングブラスター
- ●ボンバー Zグラビトン


これもボンバー。千葉さんの声でさけんでほしい。


これはゲーセンステージ。エクセリオンはため撃ち使用中。


シューティングステージ。ぶたさんとモモコがミスマッチ。

3人の天使がお相手よ

麻雀Angel Kiss

動画枚数1000枚以上、キャラクターデザインは、あのうるし原智志氏だ。

担当：M.D.Sージョッキー★笹岡

キャラデザインがうるし原智志!

麻雀Angel Kissに登場するキャラクターは、全部で3人。

キャラクターデザインは、アニメーターとして、また漫画家として人気の「うるし原智志（うるしはらさとし）」氏が担当している。

キャラの数が3人と聞くと、少ないように感じるかもしれないが、そんなことはない。

キャラクターのアニメーションは、脱衣シーンだけで、1人につき最大8パターンある。

さらに、麻雀中においても、哭くときや振り込んだときなど、3人のキャラクターに合わせた3人3様のさまざまなアニメーションがあるので、その動画枚数は、総数で1000枚を超えるというから、プレイヤーの期待をうらぎることはないだろう。

人気声優が声を担当

これはもう、ジャレコの麻雀ゲームで欠かせない要素。

各キャラクターに、現在人気の3人の声優をキャスティング。うるし原キャラに、さらに別の魅力を与えているのだ。

それでは、気になる3人のキャラクターのプロフィールを紹介しよう。

麗（うらら）

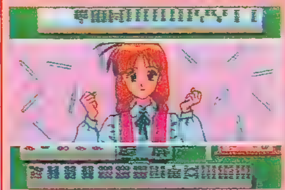


年齢：15歳
誕生日：4／1（牡羊座）
血液型：O型
身長：158cm
体重：41kg
サイズ：B80・W56・H82
趣味：ぬいぐるみ集め、ショッピング
好きな色：パステル系全般
打ち筋：混一、清一、字一、一色系が得意

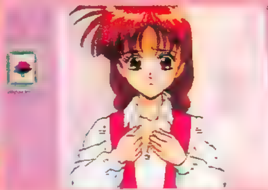
・うそリーチ（うそぴょん）をする。※リーチをかけてすぐ撤回

「コトコト」と笑う無邪気な笑顔の可愛い子。細かいことにはこだわらない、おおらかさを持ち、誰からも好かれるタイプ。

●声：中山真奈美

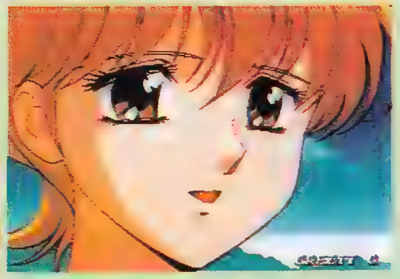


うららの勝ちポーズ。やはり混一だね。



アニメーションパターンの多さがウリ！

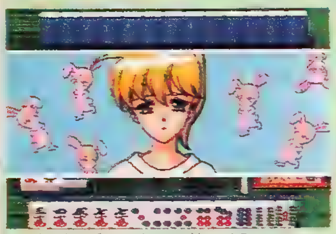
深雪（みゆき）



年齢：18歳
誕生日：2／26（魚座）
血液型：O型
身長：162cm
体重：43kg
サイズ：B82・W53・H83
趣味：料理、絵
好きな色：白を基調にした淡い色彩
打ち筋：七対子、立直をするのが好き

ウサギやリスなどのはかなげな雰囲気で、一見、ひ弱で脆そう。しかし、内に秘めた強さがある。「深い思いやり」を持ち、「自分にうそをつかない」。

●声：渡辺菜生子



な、なぜかバニーさんの着ぐるみ。



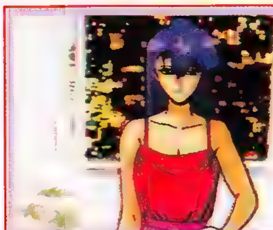
なぜ靴下を脱いでいるのか？

香奈（かんな）

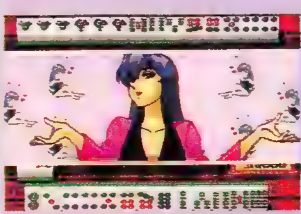
年齢：23歳
誕生日：9／8（乙女座）
血液型：A型
身長：168cm
体重：47kg
サイズ：B88・W58・H86
趣味：ゴルフ、乗馬
好きな色：基本的にシックな色
打ち筋：三色同順、一益口、平和が得意

ノーブルな、ちょっと冷たく、とっつきにくそうな雰囲気で、普段は近寄り難いが、結構ノリはいい性格。高級ブランド系の服を着用。

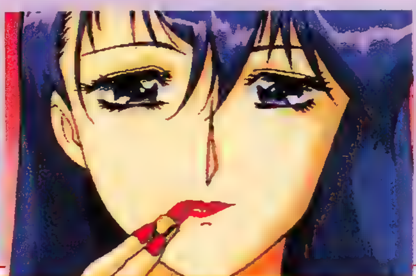
●声：富沢美智恵



声優さんの声も聞きどころだ。



プレイヤー負け。「口ほどにもないわね」。またもやバニーさんだ。



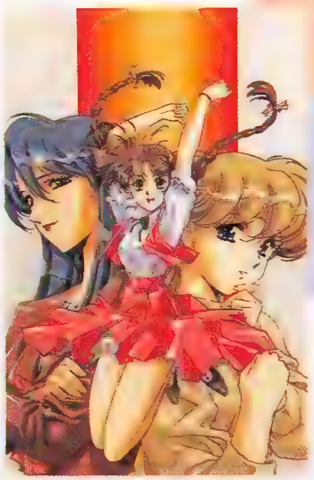
今回はイカサマなしだ

プレイヤーは初め1000点持ちで、麗、深雪、香奈の順に対戦をする。

自分の持ち点がなくなれば、もちろんゲームオーバー。相手には持ち点はなく、一定の回数和がるとクリアとなる。

しかし、相手が和がると、ポイントが減り、ポイントがすべてなくなるとゲームオーバーになってしまう。

スーチーパイであったようなイカサマ技はなしの真剣勝負なのだ。



これで今年の冬もバッチリだ！

アルペンレーサー
ALPINE RACER

©㈱ナムコ

まずはコントロール方法をきちんと覚えてから始めよう。

担当：ずるずる

3DCGスキーゲーム

ついに出た！スキーのポリゴンゲーム！

滑り落ちていくその感じはまさに本物！

スキーをやっている人も、やっていない人もす〜ぐプロ級の滑りができちゃうのが、この「アルペンレーサー」なのだ！

ごく普通のスキーというと、ゲレンデをサーッと滑るもの。



レースモードとタイムトライアルモードの2つから選ぶ。

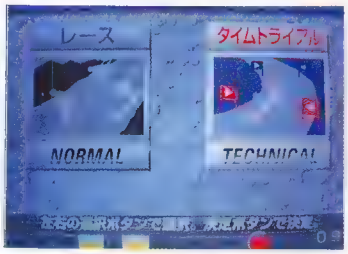
このゲームのスキーは、競技をモデルにしている。となると競うはスピードとタイム。スタートからゴールまで、いかに速く降りるか、落ちるかが勝負になる。

まずは遊び方から学ぶぞ！

遊び方は2種類

このゲームでの遊び方は2種類存在する。

1つは、コースをダーッと降りていくレース（大勢のレーサーが一斉にスタートする）。



コースは3つ。初、中級よりも上級は上から滑る。長い！

もう1つは、スキーの競技でよく見る旗門の間を滑り抜けていくレース（コース上にはプレイヤーのみのタイムトライアルレース）。

これに、初級、中級、上級と、難易度別に3つのコースが用意されている。

「初めてやるから初級コースをやろう！」と思い実際プレイしてみると意外にこれが難しい。手ではなく足で操作しているからかもね。

乗り方はこうだ！

実際にプレイしているのを見ると、右へ左へと滑りながらコース通りに行こうと必死になって足で操作！

きちんと操作方法を読んでからプレイしていればいいけど、スキーをやったことのない人に、「エッジを効かせる」なんていう感覚はわからない。

そこんところを理解せず逆にしている人もいたり。

まず操作する前に、どうすれば曲がるのかを理解しておこう。

滑る方向を変えたい場合、まず行きたい方向の反対側に足場を押し（振り）出し、そしてエッジを立てる。右へ曲がる場合で見てみよう。



デモ画面でもちゃんと説明している。わかりやすい。

写真のように、逆にエッジを立てると、まったく曲がらないことを忘れないこと。

「こんなふうにはならん！」というかも。でもいるんだよね。





この写真のようにするのが正解。こうすればしっかりエッジングされてちゃんと曲がってくれる。

より強く立てるとより鋭いターンをすることができる。

まずこれを覚えて、切れのいいターンができるようにしたい。

素早い切り返しがポイント！

次に注意したいのが、乗り方だ。

一生懸命ふんばろうとすると、ストックを支点にして身体が棒状になる。

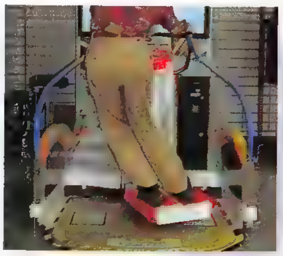
これはこれで足場を押し出すことができるし、エッジも立てやすい。しかしこの状態で滑れるのは大きなターン、弧の大きなカーブの部分のみ。小さいカーブにくると、この体勢からでは素早い切り返しができない。

よくない例がこの写真だ。




上体が左に傾く。右ターンに入るのに上体が大きく動く。

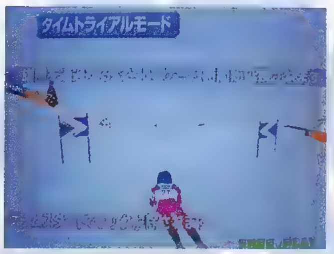
写真を見ると、この状態から切り返す場合、足場と、頭が逆の位置にいかなければならない。動くところが大きいということは大きなロス！


このポジションなら下半身だけ動かせばいい。腕で支える。

理想は写真のように上体を中央にセットすること。これなら下半身のみ動かせばいいので素早く切り返せる。

やるならタイムトライアル

これでアルペンレーサーもバッチリ一エッジをしっかり効かせて滑れるはずだ。



1位ゴールを目指そう！リプレイで自分の滑りが見れるぞ！

一応私もSAJの1級所持者。どうすれば曲がるか、どう滑れば速いかはわかる。でもこれってゲームなんだよね。

業界初のリアルジョッキーアクションゲーム登場!!

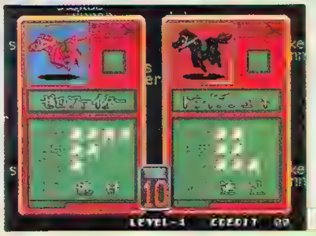


リアルなコース設定



札幌競馬場、中山競馬場などの実在のコースの特徴をリアル再現。

持馬のセレクト



脚質の異なる8頭の中から好みの馬をセレクト。

豊富なレース展開



新馬戦から長距離ＧＩレースのほとんどを網羅。

馬顔メーターに注目!!



リアルタイムで変化する馬顔メーターで愛馬の状態を完全把握。



嬉野秋彦

『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女』

ゲーメストZ文庫 創刊記念対談

大学の単位が危ないところへ、集英社から新人賞の知らせが……（嬉野）



——では早速、今までで一番思い出に残っているゲームは何ですか？

いさき（以下い）……一番初めにやったゲームは「インベーダーゲーム」ですけどね。一番ハマったのは「怒号層圏」（SNK／怒シリーズ第2弾）だなあ。一作目も好きだったんだけど、弾切れがうっとうしかったんですよ。

嬉野（以下嬉）：僕は「ストⅡ」が出た頃に「ストⅡ」をはじめたんです。最初に確かリュウを選んだんだけど、ケン相手に必殺技も出せずにやられてしまい、ああ～このゲームは僕には向かないな、と。それでいきなりやめちゃった覚えがあります。それ以降しばらく「ストⅡ」とは縁がなかったですね。ネオジオのほうに流れていったから……。

——ここで、いさきさんはいつ頃から小説を書きはじめました？

い：僕が小説を書きはじめたきっかけは笑いますよ……。中二ぐらいに、あの新井素子さんの『二分割幽霊奇憚』を読んで、「これはおもしろいじゃないか！」って。作者のプロフィール読んだら、高校2年の時に新人賞で佳作入選してる。「高2か。俺それまで3年あるな、記録塗り替えたれっ——」それが書きはじめた発端ですよね。ただ単に「史上最年少でデビューして、メジャーになってやるんだ——」ってだけでやってました。それが高校に入ったある日、えらいモノ見てしまったんですよ。新井素子さんの「グリーン・レクイエム」のイメージアルバム（レコード）を買ったんです。音楽が難波弘之で、またプロフィールを見たら、15歳で作家デビュー……と。「あれー？ 待てー！ 15だ——」「俺は16だ。終わった——」それからですよ、新人賞に出せなくなったのは……。

——では、嬉野さんが小説を書きはじめたきっかけは？

嬉：いや、きっかけっていうか……高校の時、文芸部という中身はマン研（マンガ研究会）というかアニ研（アニメ研究会）のような部に入って

PROFILE

嬉野秋彦（うれしのあきひこ）

4月19日生まれ。第3回集英社ファンタジーロマン大賞受賞を機にうやむやのうちに小説家となる。主な著書は『晧月に白き虎の啼く』、『哀虢天地に満ちる朝』、『残秋記』（いずれも集英社）。



『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女』

photo by Yukio Arizono

いさき玲衣



『ストリートファイターII[1]
ウルティメット・タワーズ』

「史上最年少デビューして、メジャーになってやるんだー！」（いさき）



いて、一応原稿を書いていたことはあったんです。それから大学に入ってまだ真面目に通ってた頃、本屋でバイトしてると、女の子がよくコバルト文庫（集英社）などを買っていくんですよ。それで興味を持って中を見てみると、最後のほうに新人賞とか、もろもろの賞の応募についてのことが書いてあったんです。で、まあ、最初に送ったところはスポッと落とされて、二回目に送ったコバルトでは最終選考まで残ったんですが、しばらく返事がなくて……。忘れた頃に「集英社ですけどー」という電話が来ました。その時は大学生だったんですけど、単位が危なくてどうしようかと思っていた矢先だったんで、これをきっかけに「もう大学なんていいや」と思ってスッパリ行かなくなっちゃいました（笑）。



――いさきさんのデビューのきっかけは？

い：僕も本屋で働いていて、文庫の担当をしていたんですよ。で、その時、ログアウト文庫（アスキー）の営業さんが来て、「これからどういうのが売れると思いますか？」と聞くんですよ。僕は「これからはスペオペ（スペースオペラ）と時代劇じゃないんですか？」と答えたんです。「ただ、普通の時代劇じゃ面白くないんで、アクション性を高くしてファンタジーの要素を入れたらいいんじゃないか」と。思いつきでペラペラ～と喋ったら、営業さんが「それだったら売れるかもしれないね」と。僕もすかさず「でしょでしょでしょ」と。そしたら2、3週間後、営業さんが「それ書いて」って。思わず「誰がッーー」て叫んじゃいましたよ（笑）。

――小説というのは普通原稿用紙にして300～400枚ぐらいですよね。皆さん、よくそれだけの量をいきなり書けましたね。

嬉：書いて足りなかったら、改行バリバリやって、しかも句読点を増やすんですよ（笑）。

い：僕もやるー、それーー（笑）。

PROFILE

いさき玲衣
いさき れい

1969年兵庫県出身。代々木アニメーション学院卒業。アニメ制作、電機屋、本屋を経て現在に至る。主な著書は『SAMURAIブレード しゃべくり妖刀道中記』、『ヴァンパイア』（いずれもアスキー）。

《あて先》
〒101 千代田区内神田1－11－4
㈱新声社　書籍編集部
ゲーメストZ文庫
創刊記念プレゼント『GM』係

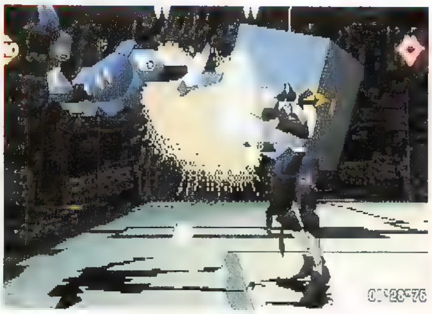
新世代ゲーム総合誌 ゲーメストEX 10月号好評発売中!!

毎月21日発売

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE 月刊 GAMEST EX

定価550円（税込み）

巻頭攻略大特集!! ZERO DIVIDE

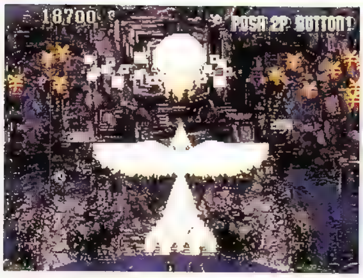


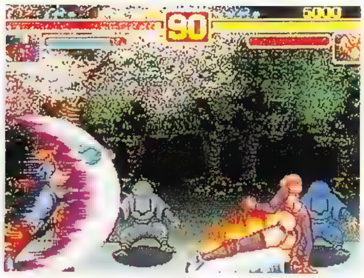


New GAME

秋来たりて冬遠からじ 年末の新作情報満載!!

セガラリー・チャンピオンシップ
豪血寺一族2
アローン・イン・ザ・ダーク2
CARNAGE HEART
ソニックウイングス3
ホーンドアウル
ブルーシカゴブルース





For CLEAR





クリアまでやめられない EX編集部一押し攻略

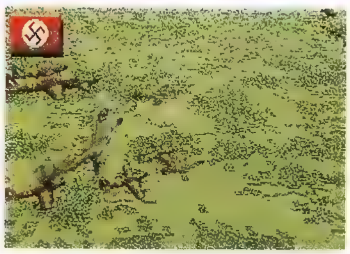
リグロードサーガ/シャイニング・ウィズダム/魔法騎士レイアース
テーマパーク/ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
フィロソマ/卒業Ⅱ/アーク ザ ラッド
クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～
キングスフィールド2/Jリーグ実況ウイニングイレブン
アクアノートの休日/リターンファイアー/ナイトストライカー
天外魔境 真伝/エースコンバット/ブレイジングトルネード
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
ウイザードリィⅦ/くるりんPA！

New SOFT

発売まで待ちきれない 新作ソフト情報一挙満載!!

カプコン新作情報／ハーミィホッパーヘッド
ワールドアドバンスド大戦略／ビヨンドザビヨンド
ツァイトガイスト／アイドル麻雀ファイナルロマンス2
フロポンワールド（仮称）／BOXER'S ROAD
ウイングアームズ／ソード&ソーサリーほか





特別付録!! ZERO DIVIDEコマンドマニュアル

ガンシューティングゲームの常識を超えた迫力のカーアクションシーン!



- ●映画さながらのカーアクションシーンは、まさに息つく暇もない迫力。
- ●秒間60フレームのCG画像によるリアルな動きは、実写を超えた。
- ●テクスチャーマッピングによる緻密で美しい映像は、新時代の予感。
- ●広い視野角による大画面のオートズームは、凄まじい臨場感。





VIRTUA COP 2

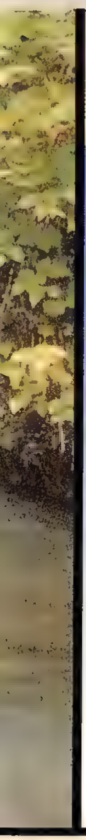
バーチャコップ2

驚きの一歩。'95アミューズメントマシンショー

CGモデル2	バーチャコップ2/マンクスT.T.(仮称)/シーカーヘッド(仮称)/バーチャロン(仮称)
ST-V	ザ・ファンキーヘッド/サンドアール
メダル	ルーレットクラブ
プライズ	UFOプッシャー2P
キッズAM	番犬ガオガオ/きゃらまるスロット/ジャンケンマグねっち

NEW·AMマシンの決定版続々。
未体験ゾーンで感動、感激。

SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1



エーディーケイ NEO GEO CD ラインナップ

タイトル	発売予定日	価格 (税別)	タイトル	発売予定日	価格 (税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2 JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォード2	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	ADKワールド	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	将棋の達人	未定	未定

ADKの新作が2つ！

ネオジオCDマガジン ADKワールド

ネオジオCD初のディスクマガジンが誕生！ 全編ADKのパロディーがてんこもりの超極楽ソフト！！

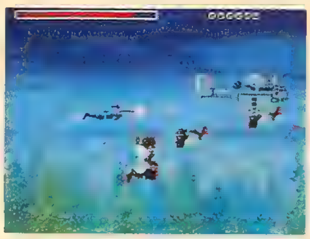
ゲームソフトばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃない 。なんとネオジオCD初のディスクマガジンがADKより登場。面白企画満載のCDです。

ドイツの生んだ世界一のサイボーグ、ブロッケンを操作するシューティングゲーム・ゲームシアター「19××」やADKの歴代作品のグラフィックを見ることが出来る・アートギャラリー「Cafe de ADK」の他にも、ワールドヒーローズの英雄たちのことを詳しく知ることの出来る・ブラウン研究所「タイムトラベルヒーローズ」、ADKの人気キャラクターがカードで戦う・ADKドーム「超絶最強選手権」、ジャンヌと良子がどつき漫才 をしながらお便りを紹介する・ADK開発棟「ジャンヌとりょ～このお便り紹介」、ADKの開発秘話などの愉快な問題が盛りだくさんのクイズコーナーその名も・なぞ～な 小屋「？」、これらのコーナーがこれでもか！と言わんばかりに詰め込んであります。

ネオジオファン、ADKファンとの交流を深めるネオジオの新しい発想のソフトです。



ADKワールドへようこそ


ブロッケンが飛ぶ！


ネオジオで会おうぜ。
TM
ゲームをしよう。ネオジオCD
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。(付属品)●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です。


CAPCOM
大宇宙の存亡をかけた
闘いが始まる！
超人格闘ゲームが進化した！
無限の力を持つ6つの宝石（ジェム）をめぐって
宇宙を揺るがす壮大なスケールで展開する
マーヴル・スーパーヒーローズの激闘！

ゲーメスト
September 9/30 1995
No.151
平成7年9月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第17号通巻151号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料164円



雑誌22445-9/30 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022445090537